

журнал компьютерных жулиганов

# ХАКЕР

#2/99

Как поиметь  
девочку из  
Интернета

Хакнутая  
подземка

Глушим телки

Снимается кино:  
Resident Evil

Как закрыть  
неприятельский  
сервер



0 006002 0



**Д**а, друзья мои. Ну и натворили мы дел, выпустив наш журнал! Такой реакции не ожидал никто. В первый день продаж мы получили 30 писем, и каждый день приходило по столько же. Спасибо за ваши отклики, спасибо за вашу похвалу и советы. Мы честно боролись с этим стихийным бедствием, стараясь отвечать каждому. Мы рады, что вам нравится наш журнал, наши способы не платить денег и оттягиваться на полную катушку, значит мы делаем все правильно.

Мы внимательно прислушались ко всем вашим советам и отныне будем постепенно уменьшать игровую часть и увеличивать количество статей о хаке. Будем больше рассказывать вам о взломах и разных пакостях, которыми вы можете повеселить себя. С этого номера мы вводим новую рубрику «Заподлостроение», где расскажем вам, как эти пакости проделывать. И вообще, порадовавшись проделанной работе, мы создали и воплотили столько новых идей! Например, в этом месяце, мы провели чемпионат по Quake2 между редакциями журналов **X**, «Страна Игр», «Навигатор Игрового Мира», «Game.exe» и «Игромания». В итоге, редакция **X** одержала сокрушительную победу над всеми противниками. Места распределились таким образом:

1. **X** — 248 побед.
2. «Страна Игр» — 12 побед.
3. «Игромания» — 11 побед.
4. «Навигатор Игрового Мира» — 6 побед.
5. «Game.exe» — 2 победы.

Как видите, не только хаком единым жива редакция **X**. В Кваку мы уже давно не играли, но мы еще те, старые Doom'еры! А опыт-то куда не девается, поэтому одержать эту победу нам было не так и сложно.

В общем, понравился мне этот месяц. И если так пойдет и дальше, то мы непременно станем вашим любимым журналом. А вы, в свою очередь, не стесняйтесь, критикуйте нас. Если вам что-то нравится или не нравится, пишите на [magazine@xakep.ru](mailto:magazine@xakep.ru), и мы примем ваши советы во внимание. Задавайте нам вопросы, на которые вы уже долго не можете найти ответа. Мы ответим на них в журнале. И не забудьте заполнить анкету, прилагаемую в этом номере.

Удачи!

Сергей Покровский,

Самый главный редактор **X**

## Х приглашает авторов и редакторов.

**Минимальные требования:** знание аппаратных средств, программного обеспечения, компьютерных игр и т.д. Умение складывать из букв слова, а из слов предложения.

**Рекомендуемые требования:** знание аппаратных средств, программного обеспечения, компьютерных игр и т.д. Опыт работы в компьютерных журналах или ведение Web-сайтов.

Работая в Хакере, вы сможете реализовать все собственные амбиции и стать знаменитым.

Мы не жадные и платим хорошие деньги за работу.

Информацию о себе направляйте

Сергею Покровскому: [pokrovsky@xakep.ru](mailto:pokrovsky@xakep.ru)

## РЕДАКЦИЯ

Сергей Покровский [pokrovsky@xakep.ru](mailto:pokrovsky@xakep.ru)  
Денис Давыдов [dekaadr@gameland.ru](mailto:dekaadr@gameland.ru)  
Игорь Пискунов [igor@gameland.ru](mailto:igor@gameland.ru)  
Владислав Пискунов [vlad@gameland.ru](mailto:vlad@gameland.ru)

самый главный редактор  
самый главный редактор по играм  
старший бэкенщик  
озеленитель

## ART

Владислав Пискунов [vlad@gameland.ru](mailto:vlad@gameland.ru)  
Кирилл Горячев [cgor@gameland.ru](mailto:cgor@gameland.ru)

арт-директор  
дизайн и верстка

## ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий [leonid@gameland.ru](mailto:leonid@gameland.ru)  
Борис Скворцов [boris@gameland.ru](mailto:boris@gameland.ru)  
Ерванд Мовсисян

фотовывод  
обслуживание компьютеров  
техническая поддержка

## РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов [igor@gameland.ru](mailto:igor@gameland.ru)

руководитель отдела

пейджер: (095) 742-42-42, аб. 14225, факс: (095) 125-0211

## ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Владимир Смирнов [vladimir@gameland.ru](mailto:vladimir@gameland.ru)  
Самвел Анташян [samvel@gameland.ru](mailto:samvel@gameland.ru)

тел.: (095) 124-0402; факс: (095) 125-0211

## GAMELAND PUBLISHING

ИЧП «АГАРУН Компани»  
Дмитрий Агарунов [dmitri@gameland.ru](mailto:dmitri@gameland.ru)  
Юрий Королев [yuri@gameland.ru](mailto:yuri@gameland.ru)

учредитель и издатель  
директор  
финансовый директор

Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, ХАКЕР  
Web-Site <http://www.xakep.ru>  
E-mail [magazine@xakep.ru](mailto:magazine@xakep.ru)

Вывод на пленки осуществлен «ХГС»

Напечатано с готовых диапозитивов в ИПК «Московская  
Правда», ул. 1905 года, д. 7  
Зак. 0784

Зарегистрирован в Государственном Комитете РФ по  
печати. № 018240  
Тираж 25 000 экземпляров  
Цена договорная

**КУРЬЕР**  
**ПРЕССЕРВИС**

С 1-го марта вы можете получать журналы Страна Игр, Хакер и PlayStation с бесплатной доставкой на дом в удобное для вас время, сделав заказ по телефону:

284-56-04, 280-34-72, 280-80-64, 280-92-47



Агентству требуются курьеры на постоянную работу.  
Звоните по телефону 284-56-04



**Д**а, друзья мои. Ну и натворили мы дел, выпустив наш журнал! Такой реакции не ожидал никто. В первый день продаж мы получили 30 писем, и каждый день приходило по столько же. Спасибо за ваши отклики, спасибо за вашу похвалу и советы. Мы честно боролись с этим стихийным бедствием, стараясь отвечать каждому. Мы рады, что вам нравится наш журнал, наши способы не платить денег и оттягиваться на полную катушку, значит мы делаем все правильно.

Мы внимательно прислушались ко всем вашим советам и отныне будем постепенно уменьшать игровую часть и увеличивать количество статей о хаке. Будем больше рассказывать вам о взломах и разных пакостях, которыми вы можете повеселить себя. С этого номера мы вводим новую рубрику «Заподлостроение», где расскажем вам, как эти пакости проделывать. И вообще, порадовавшись проделанной работе, мы создали и воплотили столько новых идей! Например, в этом месяце, мы провели чемпионат по Quake2 между редакциями журналов **X**, «Страна Игр», «Навигатор Игрового Мира», «Game.exe» и «Игромания». В итоге, редакция **X** одержала сокрушительную победу над всеми противниками. Места распределились таким образом:

1. **X** — 248 побед.
2. «Страна Игр» — 12 побед.
3. «Игромания» — 11 побед.
4. «Навигатор Игрового Мира» — 6 побед.
5. «Game.exe» — 2 победы.

Как видите, не только хаком единым жива редакция **X**. В Кваку мы уже давно не играли, но мы еще те, старые Doom'еры! А опыт-то куда не девается, поэтому одержать эту победу нам было не так и сложно.

В общем, понравился мне этот месяц. И если так пойдет и дальше, то мы непременно станем вашим любимым журналом. А вы, в свою очередь, не стесняйтесь, критикуйте нас. Если вам что-то нравится или не нравится, пишите на [magazine@xakep.ru](mailto:magazine@xakep.ru), и мы примем ваши советы во внимание. Задавайте нам вопросы, на которые вы уже долго не можете найти ответа. Мы ответим на них в журнале. И не забудьте заполнить анкету, прилагаемую в этом номере.

Удачи!

Сергей Покровский,

Самый главный редактор **X**

## Х приглашает авторов и редакторов.

**Минимальные требования:** знание аппаратных средств, программного обеспечения, компьютерных игр и т.д. Умение складывать из букв слова, а из слов предложения.

**Рекомендуемые требования:** знание аппаратных средств, программного обеспечения, компьютерных игр и т.д. Опыт работы в компьютерных журналах или ведение Web-сайтов.

Работая в Хакере, вы сможете реализовать все собственные амбиции и стать знаменитым.

Мы не жадные и платим хорошие деньги за работу.

Информацию о себе направляйте

Сергею Покровскому: [pokrovsky@xakep.ru](mailto:pokrovsky@xakep.ru)

## РЕДАКЦИЯ

Сергей Покровский [pokrovsky@xakep.ru](mailto:pokrovsky@xakep.ru)  
Денис Давыдов [dekaadr@gameland.ru](mailto:dekaadr@gameland.ru)  
Игорь Пискунов [igor@gameland.ru](mailto:igor@gameland.ru)  
Владислав Пискунов [vlad@gameland.ru](mailto:vlad@gameland.ru)

самый главный редактор  
самый главный редактор по играм  
старший бэкенщик  
озеленитель

## ART

Владислав Пискунов [vlad@gameland.ru](mailto:vlad@gameland.ru)  
Кирилл Горячев [cgor@gameland.ru](mailto:cgor@gameland.ru)

арт-директор  
дизайн и верстка

## ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий [leonid@gameland.ru](mailto:leonid@gameland.ru)  
Борис Скворцов [boris@gameland.ru](mailto:boris@gameland.ru)  
Ерванд Мовсисян

фотовывод  
обслуживание компьютеров  
техническая поддержка

## РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов [igor@gameland.ru](mailto:igor@gameland.ru)

руководитель отдела

пейджер: (095) 742-42-42, аб. 14225, факс: (095) 125-0211

## ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Владимир Смирнов [vladimir@gameland.ru](mailto:vladimir@gameland.ru)  
Самвел Анташян [samvel@gameland.ru](mailto:samvel@gameland.ru)

тел.: (095) 124-0402; факс: (095) 125-0211

## GAMELAND PUBLISHING

ИЧП «АГАРУН Компани»  
Дмитрий Агарунов [dmitri@gameland.ru](mailto:dmitri@gameland.ru)  
Юрий Королев [yuri@gameland.ru](mailto:yuri@gameland.ru)

учредитель и издатель  
директор  
финансовый директор

Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, ХАКЕР  
Web-Site <http://www.xakep.ru>  
E-mail [magazine@xakep.ru](mailto:magazine@xakep.ru)

Вывод на пленки осуществлен «ХГС»

Напечатано с готовых диапозитивов в ИПК «Московская  
Правда», ул. 1905 года, д. 7  
Зак. 0784

Зарегистрирован в Государственном Комитете РФ по  
печати. № 018240  
Тираж 25 000 экземпляров  
Цена договорная

**КУРЬЕР**  
**ПРЕССЕРВИС**

С 1-го марта вы можете получать журналы Страна Игр, Хакер и PlayStation с бесплатной доставкой на дом в удобное для вас время, сделав заказ по телефону:

284-56-04, 280-34-72, 280-80-64, 280-92-47



Агентству требуются курьеры на постоянную работу.  
Звоните по телефону 284-56-04





... конечно, часто встречаешь каких-нибудь подруг, поговорив с которыми, ты ло- себя на мысли: «... вот ей бы я отдался, за стакан компота!»

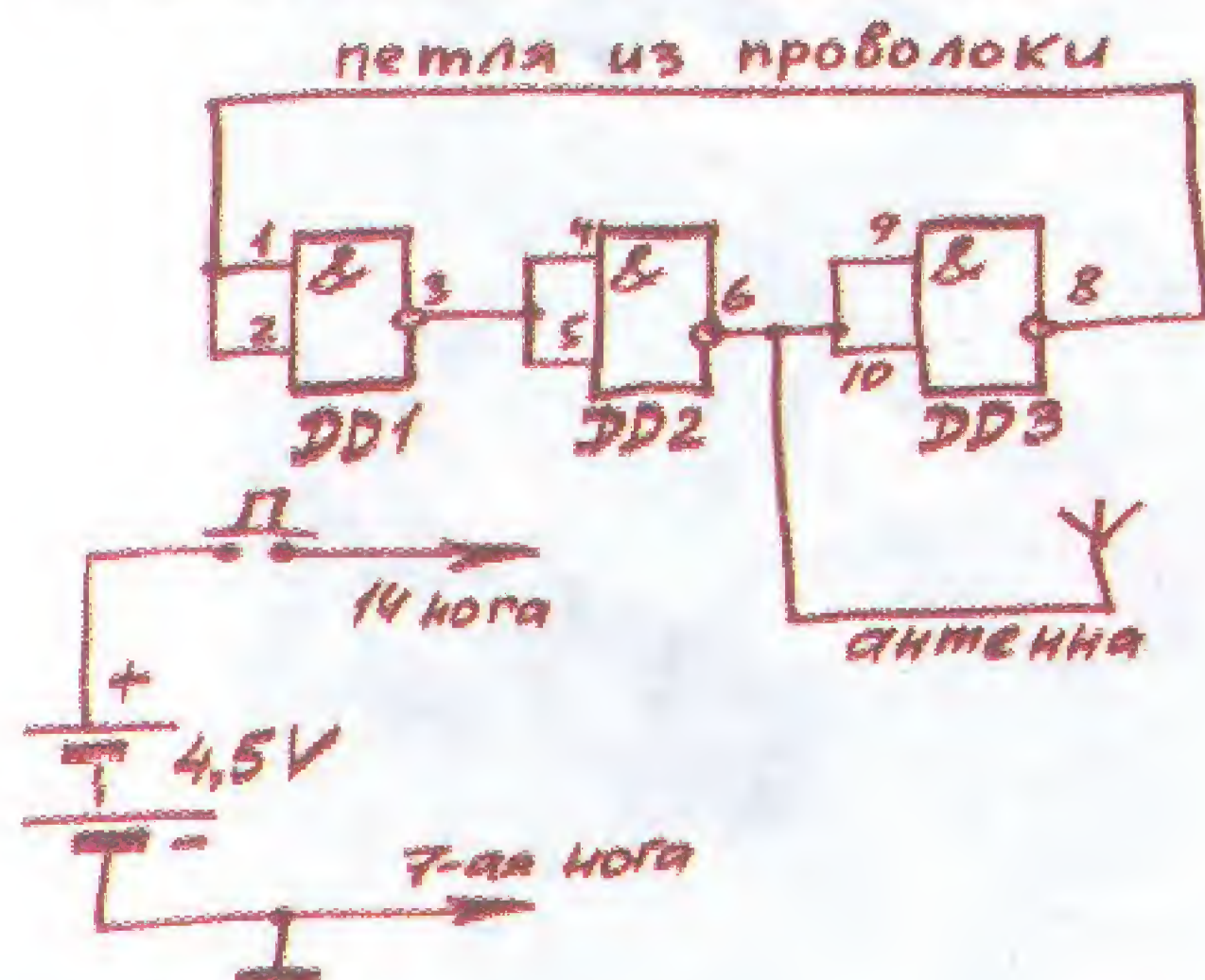
Как поймать девочку из чата?  
М. Новикову посвящается!  
Страница 18

Недавно верховным бутаритарским судом был вынесен приговор 10 хакерам, которые с помощью русского магнитофона «Соната стерео» и IBM 286 подделывали проездные билеты.



Хакнутая подземка  
Страница 26

Глушим телек. Страница 32



## X://cyber/news

4 Новости

## X://news/hard

6 Новости

## Ferrum

8 X поможет тебе правильно потратить деньги на Upgrade

14 Не выбрасывай свой хлам, собери компьютер сам

## PC Zone

16 Пусть на WWW чатятся ламеры!

18 Как поймать девочку из чата

22 X-Files & X-Net

## Взлом

26 Хакнутая подземка

28 Как обидеть или защитить тетю Асю

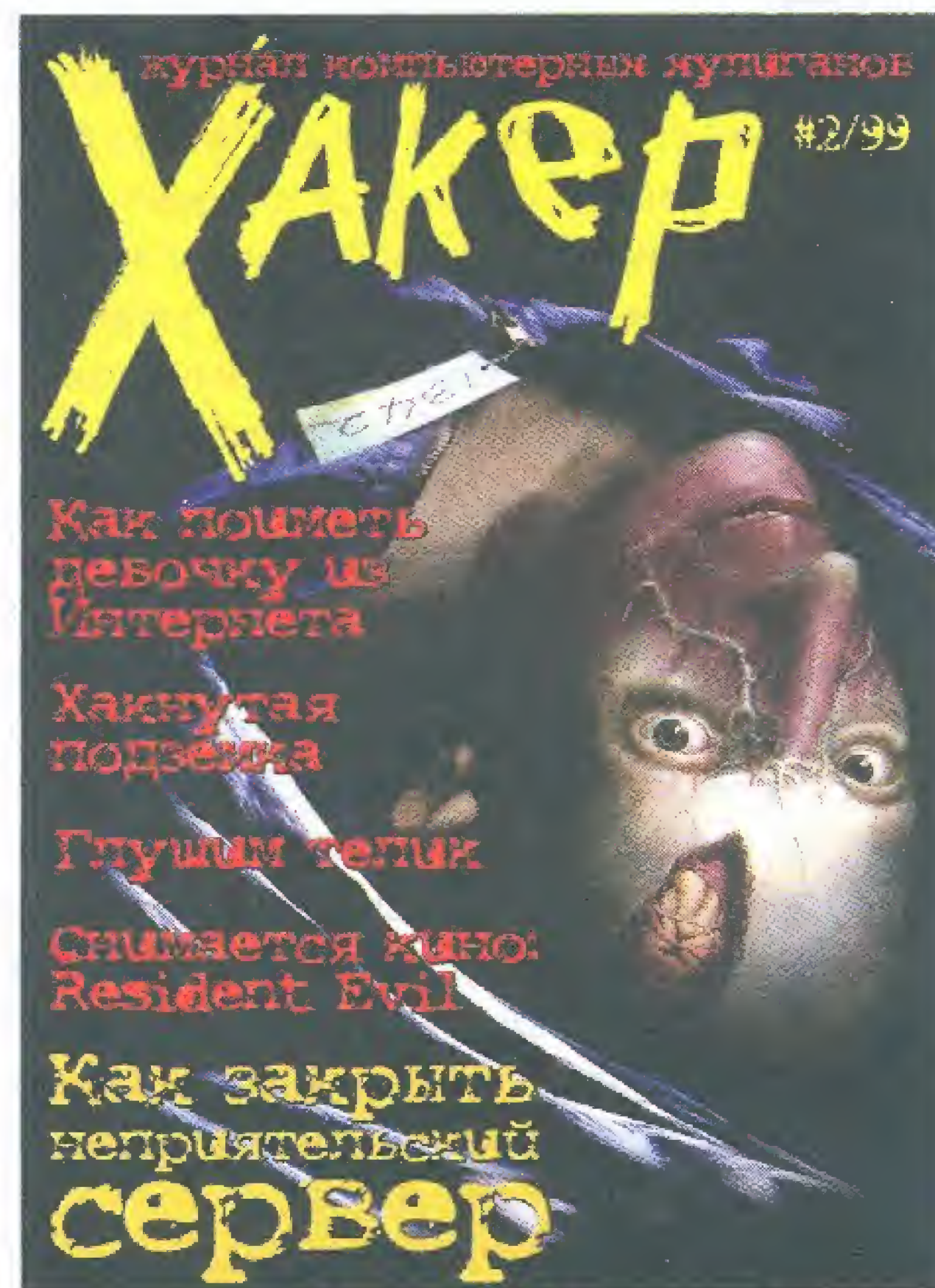
29 Как отомстить неприятелю, закрыв его сервер

29 Дырка из 2-х Телнетов

## Запаглостроение

30 Как стать рабовладельцем в сети

32 Как нагадить соседу, заглушить чемпионат по футболу



## Ломка

33 Коды для игр

## X://news/games

34 Новости

## Тема

38 Шароварные RPG

## Параллельный порт

42 Я выбрал эту роль (теперь я файтер-тропль)

46 Скоро  
72 Приговор  
82 Крематорий

84 WWW.Games  
85 XXXL-сайты  
86 Хумор  
89 F.A.Q.  
94 e-mail



## Игры в номере:

### Скоро

47	Impact
46	Clans
47	Piranha
47	Project V1
49	X-Beyond the Frontier
49	Steel Beasts
46	Flash Point
48	Soldier
48	Skout
48	RoadWars
49	Sorcery
46	Ashes of Darklands
50	Decay
52	Soldier of Fortune
54	MechWarrior III
58	Experience
70	System Shock 2
62	BattleZone 2
64	Team Fortress
68	SpecOps2
61	Mortyr

### Приговор

72	Close Combat 3
75	Worms
78	BattleCruiser 3000
80	Rainbow Six

### Крематориум

82	Alpha Centauri
----	----------------



Агент Малдер (Дэвид Духовны), агент Скалли (Гиллиан Андерсон) и автор «Секретных материалов» Крис Картер предпочитают земные радости внеземным цивилизациям.

X-Files & X-Net. Страница 22

Ну, о Троянках, наверное, все слышали. Хорошие это штучки для хакера. Впариваешь глупому юзеру прогу, он ее запускает и сразу становится твоим рабом. Отдает тебе свой Интернет-акаунт, почтовые пароли, аську и всю другую конфиденциальную инфу.

Часто он еще дарит тебе доступ к своему винчестеру, позволяя управлять своей мышкой, смотреть на свой экран и т.д. В общем, если рабовладельчество тебе по душе, то Троянки — это то, что тебе нужно.

Как стать рабовладельцем в сети

Страница 30



...Теперь, когда оригинальный проект был охаян ушатам грязи, создатели игры вовсю кричат, что они, дескать, сами недовольны, и собственный релиз их не устраивает. Обычно такие вопли так и остаются всего лишь сотрясением воздуха, но в данном случае имело место быть исключение из правил.

SpecOps2  
Страница 68



Настоящие наемники не умирают. Они отправляются в Ад на перегруппировку.

Soldier of Fortune. Стр. 52



**PGP теперь не самая надежная система шифрования**

Если вы думаете, что, установив у себя на ПК программу, позволяющую шифровать сообщения с помощью «Вполне приятной приватности», т.е. PGP, (Pretty Good Privacy), вы защищены как в танке, то глубоко ошибаетесь. Теперь для управы на PGP есть макровирус, который похищает ключи системы шифрования PGP. Вирус Caligula (ничего себе название!) принадлежит к новейшему классу, который некоторые специалисты называют вирусами-шпионами. Эти вирусы создаются с целью похищения информации, хранимой на чужих компьютерах. Это вам не простое format с...

Caligula попадает на ПК вместе с зараженным документом в формате Microsoft Word. Оказавшись на новой машинке, макровирус проверяет, не установлена ли на ней копия ПО PGP. В случае успешного обнаружения такой системы, используемые в ней закрытые ключи к шифрам с открытым и закрытым ключами - важнейший с точки зрения безопасности зашифрованных с использованием алгоритма PGP данных компонент - будет потихоньку скопирован на один из ftp-серверов в Сети.

«Если им удастся набрать достаточно много ключей, они смогут подделывать цифровые подписи, получать доступ к различным системам и читать защищенные документы», - полагают эксперты по безопасности.

Утешает одно - все последние версии анти-вирусов уже умеют этот вирус лечить.

**Warez-ный Pentium III**

Надо полагать, все осведомлены о начавшихся 28 февраля продажах Pentium III. Но мало кто знает о том, что 3-й Пень можно было купить за несколько недель до его официального релиза. Некоторые американские реселлеры отличились тем, что начали продавать сами камни и системы на их основе примерно с конца января.

Это стало возможным благодаря тому, что Intel уже осуществила поставки первых партий нового процессора дистрибьюторам и брокерам, откуда они попали к реселлерам. Первая партия 500-МГц Pentium III ушла по цене в 790 долл. В розницу камень впаривают по 823-899 баксов (естественно, цены штатовские). Народ, уже поигравший с камнем, клятвенно уверяет, что Pentium III немногим уступает дорогому серверному Xeon'у,

а по некоторым параметрам даже и превосходит.

Если вас душевно порадовала сия новость, и вы решили бежать в любимую лавку, и есть при этом лишние от 1 до 2,5 штук баксов (стоимость камня + стоимость системы на его основе) то имейте ввиду, - напряжение питания ядра Pentium III отличается от напряжения питания Pentium II. Т.е. новые процессоры не вполне совместимы с прежними системными платами. Рекомендация лучших собаководов - мама Asus P2B.

**В каждом письме можно обнаружить новогодние поздравления от вируса**

И еще один вирус. Первый «современный» «Интернет-червь» (Internet Worm) обнаружен «в живом виде». «Червь» «выпущен на волю» в январе (предположительно самим автором). Во второй половине января злоумышленниками были разосланы письма на несколько Internet-серверов международных агентств новостей, зараженных этим вирусом. Наибольшее количество сообщений о появлении в компьютерах «червя» было зарегистрировано в Европейских сетях Internet, особенно во Франции.

Вирус оказался с приколом - он распространяется как вложенный в письмо .exe-файл с именем HAPPY99.EXE (счастливые вы мои). При запуске этого файла «червь» вызывает видео-эффект, напоминающий фейерверк, и поздравляет с Новым 1999 годом. Помимо этого, «червь» вызывает процедуру инсталляции своего кода в систему: копирует себя в системный каталог Windows, перехватывает функции работы с Internet, конвертирует свой код в формат почтового вложения и добавляет его к отсылаемым письмам.

Таким образом, «червь», инсталлированный в систему, рассылает свои копии в Internet по всем адресам, на которые пользователь посылает сообщения.

Первыми вирус у нас диагностировали в Лаборатории д-ра Каспера, и тамошние спецы рекомендуют пользователям при обнаружении данного «поздравления» в своем компьютере не отчаиваться, а грамотно удалить его:

1. Необходимо удалить файлы SKA.EXE и SKA.DLL из системного каталога Windows, заменить файл WSOCK32.DLL на его незараженную копию WSOCK32.SKA.
2. Найти и удалить первоначальный EXE-файл HAPPY99.EXE.

Для дальнейшей защиты компьютера от данного вируса достаточно всего лишь установить атрибут «только чтение» у файла

WSOCK32.DLL. «Червь» не в состоянии заразить систему в этом случае, т.к. он не обрабатывает атрибуты файлов. Лох, в общем.

**Выпущена новая программа для создания анонимности в Сети**

Представители компании с необычным названием Zero-Knowledge на конференции Demo'99 привели аудиторию технических специалистов в полный восторг демонстрацией программы Freedom 1.0, которая гарантирует на 100% анонимность пользователей, ведущих просмотр в Web. Анонимность достигается сочетанием шифрования с анонимной ремаршрутизацией.

Эта программа стоимостью всего 10 баксов в год занимается тем, что генерирует псевдонимы, скрывающие истинные идентификационные данные человека, скользящего по Паутине. Информация о том, куда пользователь кликнул и на какие кнопки нажал, а также записи электронных обсуждений и другие сведения, используемые для составления «пользовательских профилей», оказываются совершенно бесполезными, поскольку ни поставщики услуг доступа, ни владельцы Web-узлов не знают ни имени, ни истинного географического положения пользователя. Freedom 1.0 создает цифровые псевдонимы, по которым невозможно вычислить истинные координаты пользователя. В то же время невозможно воспользоваться таким анонимным идентификатором для бомбардировки других пользователей непрошеными почтовыми сообщениями, поскольку программа имеет счетчик, ограничивающий суточную норму отправления почтовых сообщений. ПО Freedom 1.0 поступает на бета-тестирование в марте, а начало коммерческого распространения ожидается позднее этой весной. Сайт компании: <http://www.zks.net>.

**Французы объявили бойкот провайдерам**

В последнее воскресенье января Internet-забастовка прошла в нескольких европейских странах, тон в забастовке задавала свободолюбивая Франция... Организация под названием, которое можно перевести как «За телекоммуникации без счетчиков» (Campaign for Unmetered Telecommunications, CUT), призвала Internet-пользователей Бельгии, Франции, Италии, Польши, Португалии, Испании и Швейцарии бойкотировать Сеть в течение 24 часов 31 января в знак протеста против высоких цен за доступ. Это была первая европейская забастовка. Вторая запланирована на лето 1999 г., в ней, как ожидается, примут участие пользователи как минимум 13 европейских стран. CUT изложила цели европейской забастовки: гарантирование того, что стоимость телефонных звонков должна соответствовать затратам



операторов связи, которые могут быть проверены путем независимого аудита; введение одинаковой абонентной оплаты за Internet-соединения на всей территории Европы; ликвидация взимания минимальной оплаты с пользователей, желающих платить только за время своей работы в Сети; развитие широкополосных систем доступа в Internet (кабельной, спутниковой и xSDL связи). Нам бы их проблемы. Хотя, я бы хотел, чтобы у нас были цены на Сеть, как в Штатах, например (там - 25 баксов - unlimited).

### Да здравствует справедливость!

Наконец-то официально доказано, что главное в сети не новости, а погода! Об этом свидетельствуют выводы исследования, недавно проведенного на средства центра Pew Research Center for the People and the Press. 64% респондентов заявили, что черпают из Internet сведения о погоде на предстоящие дни - против 59% пользователей, интересующихся новостями передовых технологий. Доля тех, кто ищет игровые новости, составила 58%. Такое же значение получено и для новостей бизнеса.

Опросом было охвачено 3184 взрослых. Помимо прочего, специалистам центра удалось выяснить, что 32% пользователей Internet покупали товары в электронных магазинах. В 1995 году этот показатель составлял всего 8%.

### В Java-апплетах теперь живут «пчелы»!

И, напоследок, еще один вирус. На сей раз Java. Вирус, получивший название BeanHive, значительно лучше маскируется, чем предыдущая версия, известная как «Strange Brew». По словам специалиста по Java-вирусам из обнаружившей его фирмы Ikarus Software Джорджа Ву (George Wu), этот новейший штамм направлен на причинение ущерба конечным пользователям, тогда как первый «представлял проблему, в основном, для разработчиков». Вирус BeanHive использует для получения доступа к данным исполняющийся на клиентской машине Web-браузер. По словам Ву, этот вирус через браузер предлагает пользователю принять сертификат, который называется «Landing Camel». Поскольку дальнейшие операции могут осуществляться только с использованием этого сертификата, незаметное заражение невозможно; однако многие пользователи Internet не имеют представления о последствиях его принятия.

Добравшись до пользовательского компьютера, вирусы (или «пчелы», как их в данном случае называют) пытаются войти в контакт

со своей «королевой» - файлом Java-классов «BeanHive.class». Преуспев в этом деле, инфекция овладевает ПК в полной мере. На момент сдачи этого материала в печать автором BeanHive была помещена в Сети только «незаразная» демо-версия вируса (ничего себе, демка), однако, по мнению Ву, «возможности BeanHive не имеют границ, и они могут быть активизированы в любой момент». Отсюда мораль - выживают сильнейший. Естественный процесс.

А теперь поговорим о хакнутых за последнее время сайтах. Я взял на себя смелость и составил небольшой хит-парад:

№ 4 идет Web-узел информационного агентства United States Information Agency, используемый американскими дипломатами за рубежом для публикации заявлений по текущей политике США и текстов официальных речей, который был разорен какими-то беспредельщиками, поместившими в систему USIA «троянского коня», который в конечном итоге произвел аппаратные повреждения и разрушение информации узла. По словам одного из компьютерных специалистов из USIA, теперь средства обеспечения безопасности пострадавшего узла будут значительно усилены: «Мы просто не можем позволить, чтобы такое происходило раз в полгода. Люди полагаются на нас». (Давайте, давайте, а потом его снова грохнут. Будьте покойны). № 3 удостоилось сообщение о том, как взломать hotmail. Всего-то и надо - послать со своего hotmail-аккаунта письмо на master\_get\_pass@hotmail.com с адресом, для которого хочется узнать пароль, и своим паролем :). Любопытно, много ли нашлось или найдется таких похот. Брешь-то, по идее, уже закрыли. № 2. Продолжая тему КиберПолицаев. По информации, опубликованной на сайте www.HackZone.ru, сайт наших доблестных блюстителей виртуального порядка ушел в даун 10-го февраля в 00.20 по московскому времени и, похоже, пребывал в таком состоянии до утра, пока кто-нибудь из доблестных охранников американской собственности не нажал на многострадальном сервере кнопку ребут... Как утверждается, в такое состояние его может привести любой школьник мало-мальски знакомый с войнами в irc.

Для подкрепления утверждения была опубликована ping-статистика:

```
jr: # ping -c 5 www.cyberpolice.ru
PING www.cyberpolice.ru (195.34.29.32): 56
data bytes
www.cyberpolice.ru ping statistics
5 packets transmitted, 0 packets received,
100% packet loss
jr: # ping -c 5 www.cyberpolice.ru
```

PING www.cyberpolice.ru (195.34.29.32): 56 data bytes

Честно сказать, что было с сервером, - не известно. Как гласит источник, в 4 утра сервер еще продолжал быть в дауне. Впрочем утром все работало по-прежнему, и, по сообщению администрации сервера, в логах за это время ничего криминального замечено не было. Возможно, это было просто совпадение, падение канала и т.п. Так что не спешите злорадствовать. Хотя... сам факт... то, о чем так долго говорили большевики :) И, наконец, №1 нашего хит-парада. Взлом баннерной сети Russian Link Exchange (www.rle.ru), описанный Темой Лебедевым. Взлом осуществлялся за 3 (три) минуты и базировался на несовершенстве системы версификации пользователя через CGI-скрипт.

А последовательность действий была такая:

1. Заходим на <http://www.rle.ru/>.
  2. Регистрируемся под именем «test blah-blah» в категории «RLE Common».
  3. Получаем ID - 8221.
  4. Заходим в наш новый аккаунт и делаем View Source.
  5. Прямо в HTML мы находим такой кусочек кода: `<input type=hidden name=passwd value=DnTBGVISw3xfA>`.
  6. Берем оттуда поле value - «DnTBGVISw3xfA».
  7. Снова заходим на <http://www.rle.ru/>.
  8. В поле ID вписываем номер хозяев системы - «1».
  9. В поле «Пароль» вписываем полученный ранее «DnTBGVISw3xfA».
- YABADABADOOO! Мы попали на аккаунт самих хозяев. В качестве развлечения добавили туда баннер Reklama.Ru, но не стали его включать. Теперь, ребята, вы можете с этим паролем (у вас он будет другой, так как он для каждого IP-адреса другой, зато универсальный) входить под АБСОЛЮТНО ЛЮБЫМ аккаунтом в RLE. Что Common. Все равно, сладкие мои. Если у вас уже есть аккаунт в RLE, вы можете не регистрировать нового, а использовать зашифрованный пароль для входа к любому участнику. Впрочем, все уже закончилось более или менее благополучно. Латание подобной дырки сводится к корректировке нескольких строчек кода, что, по сообщению Антона Воскресенского из RLE, и было проделано к двум часам ночи. Неясно другое - фраза «Лица (сайты), воспользовавшиеся дырой, исключены из сети навсегда» - ведь любому мало-мальски грамотному человеку было ясно, что логи с сервера никуда не денутся, и подобные действия могут быть обычной подставой. Но, если руки чешутся, - попробуйте.

Новости подготовил  
**Андрей Князев**



## Цены падают! Аллилуйя!

Сначала приятные новости — процессоры дешевеют. В очередной раз с начала года (эх, где старые ежеквартальные снижения цен...) снизили цены Intel и AMD.

AMD K6-2	Новая цена	Старая цена
400MHz	\$134	\$157
380MHz	\$118	\$133
366MHz	\$93	\$122
350MHz	\$87	\$97
333MHz	\$72	\$84
300MHz	\$62	\$73
Celeron	Новая цена	Старая цена
400MHz	\$133	\$158
366MHz	\$93	\$123
333MHz	\$73	\$90
300MHz	\$63	\$71

Отсюда (из таблицы) вывод — брать нынче что-либо с частотой меньше 400 МГц — моветон. Интересно, если какая-то захудалая модель на 300 МГц стоит под 60 долл., то сколько стоит антиквариат типа 166 MMX, до сих пор толкаемый на периферии???

Хотя, конечно, грустно. На смену Пню № 2 идет Пень №3, а там вскоре и K7 (он же K6-3). Хотя, похоже, с K7 AMD может облажаться. Упаковки с Pentium III уже лежат на складах у дистрибьюторов, а AMD обещает более или менее массовые поставки K6-3 только во втором квартале. Но на этом хорошие новости не заканчиваются. В конце февраля, после официального начала продаж Pentium III, будут снижены цены на Pentium II. Вот так.

## Intel хочет знать о нас все

А теперь слегка о грустном для нас, простых юзверей. Похоже, что монструозная Intel всерьез решила нас всех посчитать и обсчитать, реализовав в своих процессорах Pentium III (и старше) УИН — уникальные идентификационные номера. В каждый выпущенный Pentium III будет вшит уникальный 64-бит серийный номер, предназначенный для легкой идентификации ПК, на котором установлен процессор. Вместе с сегодняшним 32-бит CPUid в сумме бу-

дет получаться 96-бит число, представляющее данный конкретный процессор (причем, естественно, без повторений, и заменить его будет не очень просто, хотя...). Номер может быть удаленно получен любым, кто имеет соответствующее программное обеспечение. Ну и, конечно, номер будет однозначно содержать частоту процессора, в рамках все той же борьбы с разгоном.

Помимо чисто идентификационных возможностей, новые процессоры смогут предоставить программному обеспечению генератор по-настоящему случайных чисел, в отличие от выдаваемых программными генераторами псевдослучайных последовательностей. Тут будет подлинная случайность, поскольку генерация основана на тепловом излучении конкретного процессора, а не на предварительно записанном в него шаблоне. Все в тех же целях — увеличение надежности сделок через Internet.

В самом начале, когда Intel объявила об этом новшестве и сообщила о том, что, по умолчанию, номер будет можно считать без ведома пользователя, поднялась настоящая буря негодования. Корпорация пошла на попятную и выставила в процессорах нужный флаг в положение «выкл», по умолчанию. Это слегка охладило пыл недовольных, но далеко не всех. В одном из штатов Соединенных Штатов даже рассматривается законопроект, согласно которому в этом штате будет тотально запрещено использовать процессоры, содержащие внутри себя какие-либо фискальные идентификаторы.

## Последние новости с фронта Voodoo 3

Теперь официальная спецификация 3Dfx для линейки Voodoo 3 выглядит следующим образом:

Voodoo 3 2000 — будет работать на частоте 143 МГц (вместо 125 запланированных ранее);

Voodoo 3 3000 — будет работать на частоте 166 МГц (вместо 184 заплани-



рованных ранее);

Voodoo 3 3500 — новый представитель линейки, будет работать на частоте 184 МГц (то есть это — то, что ранее было Voodoo 3 3000).

В 3Dfx все же вняли голосу разума и решили сделать вариант на SDRAM вместо SGRAM и без поддержки цифровых LCD панелей. Получившийся оптимум и стал называться Voodoo3 3000. Цены на платы предполагаются быть следующими: Voodoo3 2000 (как PCI, так и AGP) — \$130, Voodoo3 3000 (AGP) — 180 и Voodoo3 3500 (AGP) — \$250.

Первые две модели идут с 16 Мб SDRAM, третья — SGRAM (Hi-end). Но и это еще не конец. Ребята из 3Dfx клятвенно заверяют общественность, что в своей следующей модели (имея в виду не Voodoo3 4000, а еще дальше...) 3Dfx исправит все те недочеты, за которые сегодня ругают Voodoo3:

Т.е. чудо завтрашнего дня будет примерно таким:

Базовое количество памяти — 32 Мб

Очень большой размер текстур

Полная поддержка SLI

Нарастиваемость. С возможностью добавления как текстурных модулей, так и памяти.

По предварительным тестам Voodoo 3 показывает на Q3 свыше 100 кадров/с в разрешении 1600 x 1200.

По ходу дела ожидается снижение цен на Banshee, когда придут карты на Voodoo3. Порядка до \$50 за карту. (Вот тогда я точно скажу, что Banshee — best bye !!!).

## Скоро, скоро уже будут процессоры с тактовой частотой 1 ГГц!

Рубеж в 1 ГГц притягивает как магнит всех производителей микропроцессоров. Не отстает и Intel. В компании утверждают, что внедрили на испытательной Fab 20 в Орегоне 0.18 мкм процесс, и уже получены первые чипы. Этот факт дает компании основания надеяться, что к концу года они смогут продемонстрировать прототип 1 ГГц процессора. Звучит вполне правдоподобно — если уж обычный 0.25 мкм Pentium II они умудрялись до 700 МГц разгонять, то 0.18 мкм технология вполне может обеспечить устойчивую работу на 1 ГГц. Однако, обращаю внимание, Fab 20 — это испытательная фабрика, а на обычном производстве 0.18 мкм должны появиться также примерно в конце года.



## Новые видюшки от Matrox

Matrox анонсировала два новых продукта на базе 0.25 мкм MGA-G200 — Millennium G200 LE и Millennium G200 SD 16 MB. G200 LE — дешевая не наращиваемая карта, предназначенная исключительно для OEM, в розницу продаваться не будет, выйдет в этом квартале. G200 SD 16 MB — это несколько улучшенный вариант уже известной G200 SD — 16 Мб памяти и 250 МГц RAMDAC. Срок выхода — тоже первый квартал, цена — \$139. Эта модель будет продаваться как OEM, так и в розницу.

## Больше дисков хороших и разных.

Свои планы на новый год обнародовала всеобщая любимица — Seagate. В этом году Seagate представит диски с плотностью записи 6 Гбит на квадратный дюйм, что дает по 9 Гб на пластину или 36-45 Гб на винчестер. Дисководы с плотностью записи 16 Гбит появятся в конце 2000 года и будут иметь объем порядка 80-100 Гб. Согласно прогнозу компании в течение ближайших 2-3 лет скорость в 10,000 оборотов/мин станет стандартной для настольных систем, а бедные серверы тогда по идее будут просто взлетать со своими 14-15 тысячами. В общем, серьезные заявления, смысл которых: IBM — берегись!! :).

## Дешевеют не только процессоры, но и принтеры

Компания Canon обновила свою линейку струйных принтеров, выставив сразу две дешевые модели — BJC-1000 и BJC-2000. По большому счету, по сравнению с предшественниками изменились только дизайн и набор софта — результат ориентации на домашний рынок. В результате BJC-1000 (несколько по-другому выглядящий BJC-250) будет стоить \$89, обеспечивая печать в разрешении 720x360 dpi с максимальной скоростью 4 страницы в монохроме и 0,6 страницы в цвете в минуту. Немного более старшая модель BJC-2000 (замещающая, в свою очередь, BJC-4400 и BJC-4300), обеспечивает то же самое разрешение, но уже с максимальной

скоростью 5 монохром/2 цвет. При цене в \$149.

## Рано мы забыли о SiS...

Пока все с нетерпением и дрожью в коленках ожидают выхода доработанных версий видеочипов, типа TNT2 или Voodoo3, SiS, как обычно, без шума и пыли, тихонько представляет свой новый 2D/3D чип — SiS300, наследник SiS6326. Давно было пора, поскольку 6326 уже совершенно не отвечает современным требованиям, сдав, соответственно, свои позиции i740. Вот тут-то и появляется SiS300, вполне способный постоять за себя. И даже более чем:

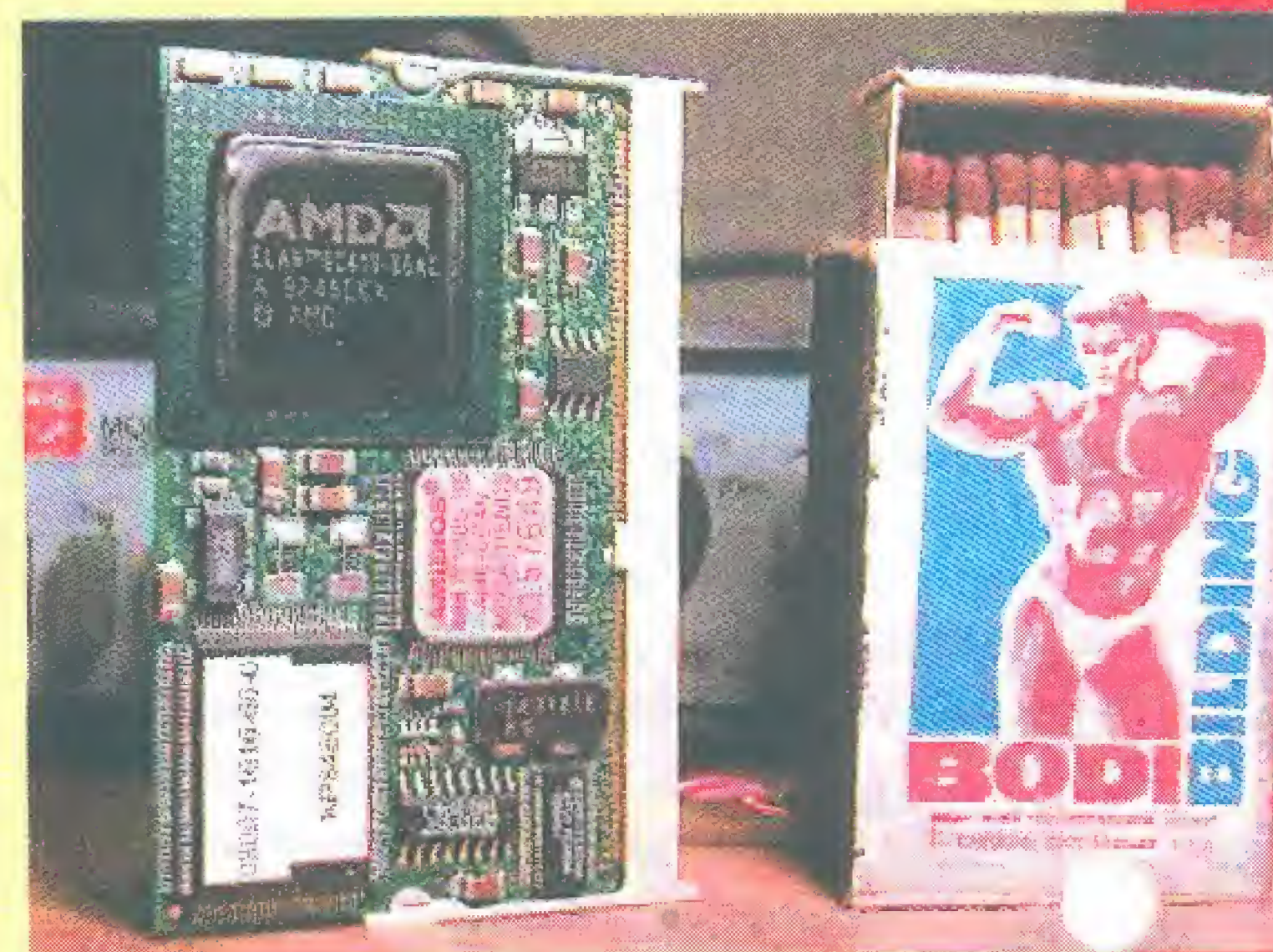
- 128-бит 2D и 3D модули.
- AGP 4X
- Поддержка до 64 Мб видеопамати
- Аппаратное декодирование DVD
- Поддержка TV-выхода

И все эти богатства мира по \$25 в оптовых партиях. Вот так вот сегодня выглядит дешевый чип!!! В феврале начнутся поставки, а в апреле начнется массовое производство. Cool!

## Web-сервер в кармане.

Профессор информатики Стэнфордского университета собрал из свободно продающихся комплектующих функционально полный сервер World Wide Web. Это устройство имеет размеры спичечного коробка и с легкостью помещается в кармане рубашки. Профессор Воган Пратт (Vaughan Pratt) затолкал все необходимые компоненты в корпус размером 45x70x6,3 мм. По объему это приблизительно вдесятеро меньше карманного органайзера PalmPilot. Пратт собрал свой «компьютер-в-спичечном-коробке (Кстати, если приглядитесь, то заметите, что стоимость спичечного коробка на фотографии — 1 коп. Наша вещь! А на сайте так и написано — русская коллекционная штучка.) из 66-МГц процессора K6 производства AMD, 16 Мбайт ОЗУ и 16 Мбайт флэш-памяти. Согласно опубликованной в Web информации, емкости хранения «достаточно для необходимых компонентов операционной системы RedHat 5.2 Linux, вклю-

чая модуль поддержки протокола HTTP, который включает в себя Web-сервер». Мини-сервер не отличается прозрачностью — согласно опубликованным на Web-узле сведениям (который на момент написания новостей посетило свы-



ше 125 тыс. посетителей), «при сравнительно малых уровнях загрузки процессора потребляется 800 мВт мощности от источника питания напряжением 5 В, а при загрузке ЦП на все 100% этот показатель поднимается до 2 Вт». Профессор подключил свое творение к Internet через параллельный порт. Будучи Web-сервером, оно не нуждается в клавиатуре или экране, поскольку им можно управлять по сети с любой другой машины. Web-узел миниатюрного сервера расположен по адресу <http://wearables.stanford.edu>.

## Новый аппаратный шифровальщик для Internet

В рамках повышения безопасности пользования Internet компания Analog Devices представила новый чип, SafeNet, предназначенный для шифрования трафика, проходящего через устройство, где он встроен — концентратор, маршрутизатор и т.д. Предполагается, что чип будет стоить всего \$65 — это на один-два порядка дешевле многих устройств, используемых сегодня для этой цели. Встраивать SafeNet в свои маршрутизаторы следующего поколения будет, например, Northern Telecom.

Новости подготовил  
**Андрей Князев**



Как известно настоящий хакер никогда не покупает готовый, собранный компьютер. Кстати, честно говоря мы вообще не знаем, кто покупает собранные компы. Наверное есть такие люди. Но кто они...? Как они живут и где обитают одному президенту Compaq известно (ну и само собой Билу Гейтсу).

Бесконечный апгрейт и бесконечный разгон — вот это наш образ жизни. При выходе новой железки у нас начинаются мелкие конвульсии, до тех пор, пока мы её не купим, а через полгода мы спокойно её выкидываем и только для того, чтобы приобрести новую. И хоть мы и такие психи, но даже нам, заядлым компьютерщикам, сразу разобраться в огромном количестве железа не так-то и просто. Тем более, подобрать оптимальную конфигурацию, да еще и уложиться в нужную сумму американских рублей. Вот мы и решили помочь тебе, приятель. Взяли серьезного железячника и дали

у задание — «огласите весь список, пожалуйста». Статьи получились серьезные, сухие (всё-таки не Вася Пупкин писал), и если ты материнской платы в глаза никогда не видел, то читать их тебе будет не так то и просто. Но как известно, тяжело в ученье легко в бою (это мы про Quake).

В этом материале, заслуженный мастер спорта по художественной разборке-сборке РС, Эдуард Раушенбах, познакомит тебя с обзором процессоров и 3D акселераторов.

#### Эдуард Раушенбах о себе

В середине восьмидесятых работал оператором ЭВМ, с 1989 — злой программист, последние 5 лет руковожу отделом информационного сопровождения в Общероссийской Сети Распространения Правовой Информации КонсультантПлюс. Примерно 4 года назад приобрел новую вредную привычку — upgrade собственного ПК (я понимаю, что многие страдают этой болезнью, но, во-первых, далеко не у всех обострения бывают так часто, а во-вторых, те, кто занимается сборкой компов, зарабатывая этим на жизнь, редко играют в игры или ковыряются с разными программками, так что опыт совместимости оборудования с программным обеспечением (особенно игровым) у меня, по сравнению с ними, несколько больший, хотя РС собранных при моем участии не так уж и много (3-4 десятка)). Спустя какое-то время, эта привычка стала неоднократно использовалась в рабочих целях. За это время было убито 2 HDD (1 SCSI + 1 IDE) и 1 ATX блок питания, больше жертв нет, если забыть о CD-R матрицах.

В 1998г. вел рубрику «Покупки с Эдуардом Раушенбахом» в «Стране Игр» (NN 5, 7, 9), но разразившийся кризис прервал существование подобного раздела.

# X ПОМОЖЕТ ТЕБЕ правильно потратить деньги на Upgrade

Обзор процессоров и 2D/3D акселераторов.

## Процессоры (CPU)

**И**так, поехали. Я не буду мучить тебя рассуждениями о том, что процессор это сердце, мозг и пятки компьютера, а перейду сразу к делу....

**K6 200/233/266/300/K6-2  
266/300/333/350/366/380/400**

Вполне надежный и хорошо зарекомендовавший себя камешек, работающий на частоте 66, 95 или 100 Mhz.

В 16-разрядных приложениях и в большинстве игр производительность K6 находится примерно (проигрывая на некоторых приложениях до 10-20%) на уровне с процессорами Pentium MMX/Pentium II аналогичной частоты, но при использовании 32-разрядных программ, K6 проявляет свой потенциал, зачастую обходя продукцию Intel аналогичной частоты (т.е. K6-266 против PII-266 и Celeron 266 и т.д.). Учитывая то, что Microsoft встроил поддержку технологии 3D-NOW! в Direct X6, а многие изготовители программного обеспечения начали использовать те возможности, которые заложены в 3D-NOW!, K6/K6-2 является весьма интересной альтернативой продукции Intel. Ниже приведены избранные позиции из списка программ, оптимизированного под технологию 3D-NOW!. Полный список находится по адресу:

<http://www.amd.com/products/cpg/k623d/optimized.html>

Игры: Sin, Trespasser, Unreal, Blood II: The Chosen, Quakell, Viper Racing, Incoming, Team Apache

Драйверы к видеоускорителям: 3Dfx Voodoo2, Banshee; ATI Rage PRO, LT PRO; Matrox G100, G200; NVIDIA Riva 128, Riva 128/ZX; S3 Savage3D; Trident TBA  
API's: Microsoft DirectX 6.0; Silicon Graphics OpenGL

Если учесть, что за 60-75\$ можно купить либо P200MMX, либо K6-266/K6-2-266 и разогнать последний до 300 (3x100 или 4x75), то есть о чем задуматься. Нет, ну конечно, P200MMX тоже можно разогнать до 233-250 (75x3, 83x3 или 100x2.5), но для домашнего компа начального уровня K6 мне кажется более подходящим, т.к. далеко не все используют РС только для игр. Как еще один

аргумент в пользу K6 приведу следующий пример: в июне 1998 г. мне было нужно закупить 5 компов на работу, и я провел тестирование своего домашнего ПК ASUS P2L97 PII 262.5 (75x3) против ASUS TX97 K6-200. Винт использовался один и тот же (Quantum Fireball ST), ОС — Windows 95 OSR2, ОЗУ 64 Mb. В общем, результаты были предсказуемыми — PII обходил на всех тестах, пока я не запустил свой «убойный» тест — прием информации СПС «Консультант+» объемом около 200 Mb, а затем реиндексирование и сжатие базы данных. DOS, как и 16-разрядный Windows, подтверждали небольшой отрыв Pentium II. Но когда я запустил 32-разрядную версию, я был поражен: K6-200 обгонял Pentium II 262.5 на 12%! Т.к. летом Pentium II-233/266 был в 1.5-2 раза дороже — я закупил K6-266 (и разогнал их до 300) + матери Lucky Star LS 5-MVP3 (на VIA Apollo MVP3).

Приведу пояснения AMD о технологии 3D-NOW!: «Технология 3DNow! представляет собой новейшее дополнение к архитектуре x86-процессоров, направленное на значительную интенсификацию вычислений с плавающей точкой при обработке трехмерной (3D) графики и мультимедийных приложений на подавляющем большинстве персональных компьютеров, способных работать под управлением Microsoft Windows. Преимущества технологии 3DNow! заключаются в выдающейся производительности при обработке трехмерных графических объектов, более реалистичном и жизненном их отображении. Кроме того, к преимуществам технологии 3DNow! следует отнести полноэкранный видео, звук и, конечно, превосходные возможности для работы в Internet.» ([http://www.amd.com/russia/k623d/faq/answer\\_2.html](http://www.amd.com/russia/k623d/faq/answer_2.html))

«Важнейшим шагом вперед по отношению к процессору AMD-K6 является применение в процессоре AMD-K6(r)-2 (кодовое название AMD-K6 3D) прогрессивной технологии 3DNow!(tm), призванной обеспечить более высокую общую производительность по сравнению с процессором Pentium II и превосходные возможности по обработке трехмерной графики за приемлемую цену. Кроме того, в



## Тестирование производительности процессоров

Как показали тесты, в частности в Quake 2, в режиме 3Dfx OpenGL, 3D-ускорители на базе 3Dfx Voodoo Graphics являются мало зависимыми от производительности процессора, что делает их идеальным решением (учитывая цену) для относительно недорогих компов, как Pentium 133-233MMX, K6 166-266 и Pentium II 233/Celeron 266.

Тесты производились при помощи вычисления fps (frame per second, т.е. количество кадров в секунду) в самом известном 3D-шутере Quake II (v.3.20).

Производилась полная установка на винчестер, так, чтобы файл подкачки Windows 95 и Quake II находились на разных дисках. Для повышения производительности (прирост составил более 30%!) MiroHiScore 3D, производился запуск batch-файла со следующими командами:

```
SET SST_SWAP_EN_WAIT_ON_VSYNC=0
SET FX_GLIDE_SWAPINTERVAL=0
SET FX_GLIDE_NO_SPLASH=1
SET SST_FASTMEM=1
SET SST_PCIRD=1
SET SST_FASTPCIRD=1
SET SST_GRXCLK=57          rem частота процессора
SET SST_SCREENREFRESH=85   rem частота обновления экрана
                             (смены кадров)
SET SST_GAMMA=2.0
quake2.exe
```

Для вычисления кол-ва FPS в режиме консоли я запускал на исполнение (exec test) файл test (он должен находиться в \quake2\baseq2\), имеющий следующее содержание:

```
s_init sound 0
snd_restart
timedemo 1
map demo1.dm2
```

из пяти результатов я выбирал лучший, полагая, что снижение производительности может происходить из-за временной задержки, во время подкачки данных с винта.

Тестирование я проводил вот на таких компах:

### P100/166MMX

MB ASUS P55T2P4 (PLB cache 512 Kb), 32 Mb SIMM EDO RAM 60 ns, Windows 95 OSR2 (RUS) FAT16, DirectX 5.0, HDD Quantum Fireball ST Ultra ATA 6Gb (разделенный на 2Gb+2Gb+2Gb), SVGA видеоадаптер Matrox Mystique 220 4 Mb BIOS 1.6, драйверы версии 3.81, Glide версии 2.43 и драйверы Direct3D версии 2.15.

### K6-200

MB ASUS TX97-XE (PLB cache 512 Kb), 32 Mb SDRAM DIMM 12 ns, Windows 95 OSR2 (RUS) FAT16, DirectX 5.0, HDD IBM DHEA-36480 Ultra ATA 6Gb (разделенный на 1Gb+1Gb+2Gb+2Gb), SVGA видеоадаптер Matrox Mystique 220 4 Mb BIOS 1.6, драйверы версии 3.81, Glide версии 2.43 и драйверы Direct3D версии 2.15.

### PII-233 (I)

MB ASUS P2L97 (PLB cache 512 Kb), 64 Mb SDRAM DIMM 12 ns, Windows 95 OSR2 (RUS) FAT16, DirectX 5.0, HDD IBM DHEA-36480 Ultra ATA 6Gb (разделенный на 1Gb+1Gb+2Gb+2Gb), SVGA видеоадаптер Matrox Mystique 220 4 Mb BIOS 1.6, драйверы версии 3.81, Glide версии 2.43 и драйверы Direct3D версии 2.15.

### PII-233 (II)/300/Celeron 266/Celeron 300

MB ASUS P2B (PLB cache 512 Kb), 64 Mb SDRAM DIMM 10 ns, Windows 95 OSR2 (RUS) FAT16, DirectX 5.0, HDD IBM DHEA-36480 Ultra ATA 6Gb (разделенный на 1Gb+1Gb+2Gb+2Gb), SVGA видеоадаптер Matrox Millennium 200 8 Mb SGRAM AGP BIOS 1.4, драйверы версии 4.11, Glide версии 2.43 и драйверы Direct3D версии 2.15.

### K6-266/300/K6-2-300 (K6-3D с технологией 3D NOW!)

MB Lucky Star VP3 (PLB cache 512 Kb), 64 Mb SDRAM DIMM 10 ns, Windows 95 OSR2 (RUS) FAT16, DirectX 5.0, HDD IBM DHEA-36480 Ultra ATA 6Gb (разделенный на 1Gb+1Gb+2Gb+2Gb), SVGA видеоадаптер Matrox Millennium G-200 8 Mb SGRAM AGP BIOS 1.4, драйверы версии 4.11, Glide версии 2.43 и драйверы Direct3D версии 2.15.

Таблица производительности, упорядоченная по возрастанию производительности в режиме 3Dfx OpenGL

Процессор	Частота шины	Коэффициент	Итоговая частота	3Dfx OpenGL (Miro HiScore 3D 6Mb Voodoo Graphics 57 Mhz) Quake II 640x480	Software (программное ускорение) Quake II 640x480
Pentium-100	66	1.5	100	17,1	6.8
Pentium-100	66	2	133	21,0	8.4
AMD K6-200	66	3	200	24,1	9.3
Pentium-166MMX	66	2.5	166	24,3	9.3
Pentium-166MMX	66	3	200	25,4	10.2
K6-266	66	4	266	26,3	11.2
Pentium-166MMX	75	3	225	26,6	10.3
K6-2-300	100	3	300	26,7	12.2
K6-266	66	4.5	300	27,0	11.9
K6-300	66	4.5	300	27,0	11.9
K6-266	75	4	300	27,2	12.6
K6-300	75	4	300	27,2	12.6
K6-300	83.3	4	333.2	27,7	13.6
Pentium II-233 (I)	66	3.5	233	27,9	14.5
Pentium II-233 (II)	66	3.5	233	28,4	14.8
Pentium II-233	75	3.5	262.5	28,7	16.7
Pentium II-233	83.3	3.5	291.5	28,8	18.5
Celeron 300	100	3	300	28,8	16.9
Pentium II-233	100	3	300	28,9	19.5
Celeron 300	100	3.5	350	29,0	18.8
Celeron 266	66	4	266	29,5	13.9
Celeron 300	66	4.5	300	29,6	14.8
Celeron 266	75	4	300	29,7	15.5
Pentium II-300	75	4.5	337.5	29,8	20.0
Celeron 266	83.3	4	333.2	29,8	17.3
Celeron 300	75	4.5	337.5	29,8	16.7
Celeron 300	83.3	4.5	374.9	29,8	18.6
Pentium II-300	66	4.5	300	29,8	17.9
Celeron 300	100	4	400	29,9	20.4



AMD-K6-2 применяется технология MMX(tm), призванная увеличить производительность при работе с двумерными мультимедийными приложениями, и поддержка 100MHz-системной шины, что увеличивает скорость доступа к кэшу второго уровня почти на 50%. За счет этого значительно увеличивается производительность всего компьютера.»

([http://www.amd.com/russia/k623d/faq/answer\\_1.html](http://www.amd.com/russia/k623d/faq/answer_1.html))

Напоследок хотелось бы напомнить, что для K6-2 300 и выше необходима мать Socket Super 7 (на чипсетах Ali Aladdin 5 или VIA Apollo MVP3).

## Pentium 166/200/233 MMX

Прекрасный процессор, работающий на частоте 66 (но можно и разогнать на 75, 83 или 100 Mhz). Большое количество материнских плат, поддерживающих его (если на старом чипсете — то и дешевых, от 20 до 40\$, включая и с ATX форм-фактором), великолепные разнородные качества, — все это делает его очень заманчивым для ПК начального уровня, вот только цена несколько охлаждает пыл: от 60\$ до 100\$ (!). И это в то время, когда K6-2-300 стоит 80\$, а Celeron 300/300A — 70\$. По-моему комментарии излишни.

## Pentium II 233/266/300/333/350/400/450

Высококачественные, надежные, но и самые дорогие процессоры. Несмотря на то, что PII 233 и PII 266 весьма неплохо разгоняются на 75, 83 или 100 Mhz шине (до 300 и 350 Mhz, соответственно), они в 2 раза дороже Celeron 300A, а в домашних условиях разница в кэш-памяти (256 или 512 (в зависимости от даты выпуска) против 128Kb) незаметна, да и, как правило, это не нужно. Начиная с Pentium II 350 поддерживают (официально) 100 Mhz шину. Но в связи с выпуском (в конце февраля) Pentium III 450 (Katmai с набором 3D-инструкций KNI (MMX2)) и выше, есть надежда на то, что PII 400/450 опустятся до уровня сегодняшней стоимости PII 300/333/350 (т.е. около 200\$), так что весьма вероятно, что весной, желающие смогут относительно «малой кровью» перейти на PII 400. Хотя зачем?

## Celeron 266/300/300A/333/366/400

«Облегченные Pentium II для народа» отличается весьма неплохой производительностью (в играх и мультимедиа-приложениях — на уровне Pentium II аналогичной частоты), невысокая цена и, что особенно приятно, большой потенциал для разгона. Созданные по 0.25 технологии Mendocino (Celeron 300A/333/366/400 cache 128 Kb) отличаются несколько большей производительностью (от 10 до 25%, в зависимости от приложения). Все они предназначены для работы на частоте 66 Mhz, но отдельные экземпляры работают и на 100 Mhz шине! Впервые я опробовал Celeron 300 в июле 1998 г., а уже в сентябре (когда было очередное снижение цен) поменял ASUS P2L97(LX)+Pentium II-233 на ASUS P2B(BX)+Celeron 266(4x100=400). В

кои-то веки я провел upgrade, не доплатив, а сэкономив. Мне это понравилось, и вскоре я перешел на Celeron 300 (4.5x100=450), а затем и на Celeron 300A (4.5x100=450). Все летало! Промаявшись несколько месяцев с ПК на работе (Lucky Star+K6), я с огромной радостью сдал их обратно, хотя и с некоторой уценкой. Но я этому несказанно рад, т.к. P2B+Celeron 300A (особенно если гонится) является великолепной комбинацией (и это при нынешней цене около 200\$!). Высочайшая стабильность и зверская производительность радуют меня до сих пор. Но не все так хорошо.

Халыва закончилась! К моему величайшему сожалению за весь январь я отобрал только 4 процессора, стабильно работающих на частоте 100 Mhz. Если раньше соотношение гонится/не гонится было 4 к 6, то в последнее время — 1

к 9. Хотя одно утешало: абсолютно все процессоры, проверенные мной, работали на частоте 75 Mhz. А вот на частоте 83 Mhz стабильности не было и в помине (проверено на 2-х камнях и матери ASUS P2L97). Хотя, возможно, что в иной конфигурации (другая мать + другой экземпляр проца) это и работоспособно. 333 Mhz версия на 100 Mhz частоте работать отказалась (опять же, та, которую я проверял). Учитывая то, что Celeron'ы теперь, как правило, не гонятся (статистику по разгоняемости можно прочитать по адресу: <http://www.bxboards.com/>) — имеет смысл экономить и купить не P2B, а P2L97 (на чипсете 440LX), поставить Celeron 300A/333, разогнанный до 337.5/375 (4.5/5x75), что выльется в 140-170\$, т.к. МП на 440LX (в частности P2L97) сейчас сильно подешевели и их можно найти за 50-90\$. В 1999 г. появились Celeron 366 и 400 (в марте ожидается 433) для Socket 370 (внешне похож на Socket 7/Super 7). Китайские фирмы почти мгновенно выпустили переходник (по цене около 10\$) с Socket 370 на Slot 1, таким образом предоставив нам возможность использовать последние процессоры Intel на своих ПК (материнские платы на Socket 370 пока еще не слишком распространены, да и не столь интересны, т.к. некоторые матери для Socket 370 позволяют работать только на 66 частоте, а выпуск Celeron'ов на 100 Mhz частоте уже не за горами). А вот и маркировка (на обратной стороне в углу имеется белая наклейка с маркировкой) разгоняемых Celeron'ов, приобретенных в январе: 300A — SL2WM Costa Rica, 300 — SL2Y2 Malay.

## IDT C6 (WinChip), Cyrix/IBM 200/233/266/300/333

Хотя и недорогие (особенно WinChip), но не очень то производительные процессоры. Так как лично я большинство из них не терзал, то ничего хорошего сказать о них не

могу. А из плохого: как-то раз меня попросили посмотреть, почему не идут «Commandos». Все дело было в том, что не хотел ставиться DirectX 5. Но и попытка установки DirectX 6.0/ DirectX 6.1 не принесла результатов. А процессором там был Cyrix 6x86MX-PR200. Вот и думайте...

## Подведём итоги.

Если тебе очень хочется процессор от Intel — у тебя есть выбор: Celeron 266-400, либо Pentium II 233-333 (далее — если позволяют средства). Все Intel'овские камни отличает высокое качество изготовления, обширный выбор материнских плат и гарантированная совместимость со всеми программами. Второй путь: Super 7+K6. Тоже, в общем-то, заманчиво. А учитывая чуть меньшую цену (около 20-40%) на процессоры AMD, по сравнению с Intel той же частоты (если забыть о Celeron'ax) — можно экономить, не говоря уже о более дешевых материнских платах (итого до 50-70\$).

Если же твой комп имеет P233MMX/K6-266 — может и не стоит торопиться менять мать и процессор, т.к., возможно, ты еще не все выжал из своего боевого друга, и стоит просто нарастить память или поставить 2D/3D видеоускоритель? Чем позже ты пойдешь на upgrade, тем лучше, т.к. новинки сыпятся, как из рога изобилия, а на то, что еще полгода назад казалось пределом желаний уже и смотреть не очень-то хочется, т.к. со дня на день должно появиться новое творение прогресса. Но если у тебя уже кожные реакции начались от нетерпения, то вперед! Только не забудь сразу же начать откладывать на очередной upgrade, т.к. уже через полгода-год (а то и быстрее) конфигурация твоего PC начнет немного угнетать (хотя будет еще вполне работоспособной). Поверь мне, разрешение 1600x1200 отнюдь не лучше, чем 1024x768 или 800x600 (особенно учитывая герцовку большинства мониторов). Так ради чего весь

этот шум? Чтобы у тебя комп был круче, чем у соседа? Не серьезно. Ради лишних 3-10 fps? Как правило, не заметно. Вот тебе бесплатный совет от X (если забыть о стоимости журнала): иди на upgrade только тогда, когда иного выхода нет, а пока твой PC тебя устраивает — даже не рыпайся, т.к. последние 3 года «гонка воору-

жений» все ускоряется и постоянно быть на гребне прогресса весьма накладно, да и вряд ли нужно. Не бери «навороченный» компьютер, т.к. через год он будет стоить в 2-3 раза дешевле, а Celeron 266-300 или K6-2 300 тебе должно хватить на год, а то и более. А тогда все будет опять по-прежнему: появятся новые матери, новые процессоры, новые видеокарты, выдумают новые типы памяти, найдут новые скорости HDD, откроют большие дюймы мониторов и т.д. И запомни, новый ПК всегда стоит примерно следующую сумму (с монитором): для офисной работы — около 600-800\$ (14»-15»), для дома — от 900 до 1300\$ (15»-17»), а последний (не очень-то и нужный) писк — от 3000\$ (19»-24»).





# 2D/3D ускорители

**Т**о, что без видеоускорителя современный домашний компьютер не является таковым, понятно, надеюсь, всем. Таким образом, перейдем к выбору 2D/3D видеокарты. Дело это довольно сложное и очень субъективное, сравнимое с выбором монитора, но все-таки попробую что-нибудь присоветовать. Кроме тестов на производительность (в разогнанном/нормальном режимах) я проверял все участвующие в обзоре карты на совместимость со следующими играми (те, в которые я последние полгода играю): Need For Speed III, Colin McRae Rally и Star Wars: Rogue Squadron 3D. Все игры тестировались с двумя типами (за исключением Voodoo2) драйверов: сначала с теми, что были в комплекте поставки, а затем с более свежими, скачанными с Интернета.

Если у твоего компа проц слабее «какого-нибудь» 266-300 Mhz, то всех возможностей 3Dfx Voodoo2, 3Dfx Banshee, Nvidia Riva TnT или Matrox G-200 ты попросту не увидишь, т.к., в отличие от 3Dfx Voodoo Graphics, эти ускорители весьма требовательны к системным ресурсам (G200 — в меньшей степени), и только на процессорах 300-500 Mhz проявляют весь свой потенциал. Поэтому для PC начального уровня (если ты в этом году не планируешь upgrade) я бы посоветовал, как это не покажется странным, добавить Voodoo Graphics, т.к. при сегодняшней цене в 50-70\$ он в 1.5 раза дешевле MGA G-200 8 Mb SDRAM, который является самым дешевым ускорителем в данном обзоре, а на системах начального уровня Voodoo Graphics показывает весьма неплохие результаты. Скажем так: результаты сравнимые с теми, которые могли бы быть в случае установки на маломощный ПК Voodoo2, Banshee, Riva TnT или G-200, но за меньшие деньги. Единственное с чем тебе придется смириться — ограничение максимального разрешения в 3D 640x480 (с отключенным z-буфером 800x600) и некоторая размытость картинки. Зато ты сможешь запускать игры использующие любой из распространенных API (Application Programm Interface): Glide (могут использовать только карты на чипсете от 3Dfx), OpenGL (разработка Silicon Graphics, используемая в 90% современных «стрелялок-бродилок») и Direct3D (разработка Microsoft). Так как под Glide выпущено свыше 300 игр — тебе всегда будет чем заняться. Игр под OpenGL (мне известных) немного — хватит пальцев рук (в крайнем случае, еще и ног). Direct3D насчитывает сотни игр, с ним совместимых, а за последнее время (с осени 1998) качество изображения в играх, использующих Direct3D (за счет DirectX 6) выросло до уровня OpenGL или Glide (я имею ввиду спецэффекты). У меня дома установлен Voodoo2 12Mb, но с сентября месяца я им ни разу не пользовался, т.к. те игры, в кото-

рые я играю в последнее время, чудесно чувствуют себя в среде Direct3D, причем качество изображения мне даже больше нравится, чем при использовании Voodoo2. Еще полгода/год назад я бы в это не поверил. Тогда казалось (да так оно и было!), что 3Dfx рулит игровым миром. И вот случился «дворцовый переворот». По-видимому, пришло время от него избавляться.. Voodoo2 при стоимости от 110 до 150\$ на роль ускорителя в дешевый комп не очень подходит, хотя, если уж очень хочется — дерзай. Теперь перейдем к более мощным системам: процессоры от 266 до 450, наличие AGP-слота. Из того, что имеется в продаже, мне наиболее интересными показались следующие чипсеты (о конкретном исполнении — позже): 3Dfx Voodoo2, 3Dfx Banshee, Nvidia Riva TnT и Matrox G-200. На их основе были выбраны следующие изделия:

Matrox MGA G-200 (G-200) 8 Mb/16 Mb SDRAM AGP	(OEM)	(RAMDAC 250 Mhz)	85/145\$
Matrox Millennium (G-200) 8 Mb/16 Mb SGRAM AGP	(OEM)	(RAMDAC 250 Mhz)	100/145\$
STB Velocity 4400 (Riva TNT) 16 Mb SGRAM AGP TV-out	(OEM)	(RAMDAC 250 Mhz)	140\$
Diamond Viper V550 (Riva TNT) 16 Mb SDRAM AGP TV-out	(RTL)	(RAMDAC 250 Mhz)	145\$
Elsa Victory II (3Dfx Banshee) 16 Mb SDRAM AGP	(OEM)	(RAMDAC 250 Mhz)	110\$
Orchid Righteous 3D II (3Dfx Voodoo2) 12 Mb EDO DRAM PCI	(RTL)		125\$
Metabyte Wicked 3D (3Dfx Voodoo2) 12 Mb EDO DRAM PCI	(RTL)		140\$

Результаты производительности данных плат я обсуждать не буду (и так ясно что Voodoo2 и Riva TnT лидируют по скорости в 3D, а G-200 несколько от них отстает, обгоняя лишь ускорители на основе i740), замечу лишь то, что к декабрю 1998г. (когда я начинал писать эту статью), мне все уши прожужжали (пресса, заметки на информационных сайтах в Интернете) про Riva TnT, и я морально готовился впервые за последние 4 года предать Matrox. Но чуда не произошло. Как и год назад в случае с Riva 128, Riva TnT имеет те же проблемы — не всегда корректно функционирующие драйверы. Причем, что обидно, изготовитель карты и драйверов не имеет значения. Несмотря на это, видеокарты на Riva TnT впечатлили меня, в первую очередь, своей производительностью, ну и, конечно же, размещением текстур в оперативке, возможностью работы с текстурами 1024x1024 и мультитекстурированием. Мощнейший потенциал процессора при высоком качестве изображения (но в 2D и по качеству, и по скорости он до G-200 не дотягивает) портит несовершенство драйверов, или, проще говоря, не 100% совместимость с существующими приложениями. Выпускается в PCI и AGP-вариантах. Версия на AGP — предпочтительнее. Banshee показался мне довольно интересным изделием, т.к. хотя он и не поддерживает мультитекстурирование (как Voodoo2), что приводит к резкому снижению результатов в Quake II, но в большинстве Direct3D-приложений он ни в чем не уступает «старшему брату». Качество изображения в 2D, конечно

же, не дотягивает до G-200 (здесь у Matrox'a конкурентов нет), но и не так уж плохо, как я первоначально предполагал. Если забыть о необходимости скачивания патчей к 10-20% существующих игр — вполне приличная карта. Кстати, AGP-вариант абсолютно не нужен, т.к. Banshee не использует его возможности (не использует режим AGP для ускоренной передачи данных и не в состоянии хранить текстуры в ОЗУ). Главным же недостатком этого процессора является 16-битное ограничение по цвету и некоторая размытость на больших разрешениях. Выпускается в PCI и AGP-вариантах. Версия на PCI — предпочтительнее (т.к. немного дешевле).

Про Voodoo2 уже так много было написано, что описывать ее повторно не хочется. Вкратце замечу следующее: поддерживает мультитекстурирование, не поддерживает большие текстуры, имеет 16-битное ограничение по цвету и некоторую размытость изображения. Имеется возможность установить сразу 2 карты, соединив их шлейфом (режим SLI), выпускается в 8 и 12 Mb ва-

риантах (Obsidian — особый случай). Пока что не превзойден по производительности в режиме SLI, а в одиночном варианте — на пятки давит Riva TnT. В одиночном варианте имеет ограничение по разрешению 800x600, а при установке двух карт — 1024x768 (характеристики указаны при включенном z-буфере). За год, прошедший с момента выхода, подешевел в 2 раза. Совместим со всеми играми, которые я когда-либо запускал (имеется в виду отсутствие сбоев). Подсоединяется к основной 2D карте посредством проходного кабеля (как и Voodoo Graphics). Выпускается только в PCI-версии. Учитывая небольшую разницу в цене с другими картами на основе Voodoo2, имеет смысл приобрести Metabyte, т.к. его драйвера того стоят. Хотя я пока что сижу на Orchid'e и не беспокоюсь, т.к. где-то в Интернете есть крэкнутые метабайтовские драйвера и если уж очень приспичит — поставлю их. Из всех протестированных мною за прошедший год карт на основе Voodoo2, Orchid и Metabyte оказались самыми устойчивыми (ставил на ночь Quake II, разогнав частоту процессора до 105 (номинал — 90)). Voodoo2 потихоньку сдает свои позиции, хотя в январе появился новый продукт, способный возобновить интерес к Voodoo2. Это Wicked EyeScream. Очки для получения эффекта объема в играх. Если Вы видели стереокино — Вы поймете, что это значит. Весьма интересно, хотя глаза устают уже через 30-40 минут (я проверял на своем мониторе, а в разрешении 800x600 его максимальная



## Тестирование производительности 2D/3D ускорителей при использовании процессора Celeron 300A.

Для тестирования я использовал следующее железо:

Celeron 300A (Mendocino)/Celeron 300

MB ASUS P2B (PLB cache 512 Kb) BIOS 1007, 64 Mb SDRAM DIMM 8 ns,

Windows 98 (RUS) FAT32, DirectX 6.1, HDD Quantum Fireball EL Ultra ATA

5Gb. Видеокарты: Matrox MGA G-200/Millennium (G-200) 8 Mb

SDRAM/SGRAM AGP, BIOS 1.8, драйверы версии 4.51; STB Velocity 4400

(Riva TNT) 16 Mb SGRAM AGP, драйверы версии 1.52; Diamond Viper V550

(Riva TNT) 16 Mb SDRAM AGP, драйверы версии 4.10.01.0245; Elsa Victory II

(3Dfx Banshee) 16 Mb SDRAM AGP, BIOS 4.03.00, драйверы версии

4.10.01.0102-0003; Orchid Righteous 3D II (3Dfx Voodoo2) 12 Mb EDO

DRAM, Metabyte Wicked 3D (3Dfx Voodoo2) 12 Mb EDO DRAM и 2xMetabyte

Wicked 3D (3Dfx Voodoo2 SLI) 12 Mb EDO DRAM, Voodoo2 Software Kit

v3.01 (драйверы Voodoo2 для Win95/98, Glide 2.5x, Glide 3.x, Direct3D,

DirectX (с полной поддержкой DirectX6.0)).

Все карты запускались как в обычном, так и в разогнанном режиме (только Quake 2). Для всех, кроме Voodoo2, использовалась утилита PowerStrip, а для Voodoo2 — специально оптимизированный batch-файл 105.bat. Вот его текст:

```
SET SST_GRXCLK=105
set sst_ft_clk_del=0x4
set sst_tf0_clk_del=0x6
set sst_tf1_clk_del=0x6
set sst_vin_clkdel_0x1
set sst_vout_clkdel=0x0
set sst_tmmem_size=2
SET SST_SWAP_EN_WAIT_ON_VSYNC=0
SET FX_GLIDE_SWAPINTERVAL=0
SET FX_GLIDE_NO_SPLASH=1
SET SST_FASTMEM=1
SET SST_PCIRD=1
SET SST_FASTPCIRD=1
SET SST_SCREENREFRESH=85
SET SST_GAMMA=1
quake2.exe %1 %2 %3 %4 %5 %6 %7 %8 %9
```

Таблицы производительности 2D/3D ускорителей при использовании процессора Celeron 300A в разогнанном режиме (4.5x100)

### Final Reality 1.01

Velocity 4400	Viper V550	MGA G200/Millennium G200	Victory II	Wicked3D
4.33	4.43	3.68/3.80	4.31	3.97

### FogCity 2.10 (Normal Detail)

Разрешение	Velocity 4400	Viper V550	MGA G200/Millennium G200	VictoryII	Wicked3D
800x600x16	31.35	25.81	25.44/25.44	28.79	28.70
800x600x32	28.03	22.58	22.44/23.51		
1024x768x16	26.50	21.08	20.78/21.85	23.14	
1024x768x32	21.08	16.82	17.01/18.69		

Quake 2 (разгон/норма)	640x480	800x600	640x480 stereo	800x600 stereo
Wicked3D SLI (105.bat/по умолчанию)	101,7/68,2	94,2/74,5	53,5/41,0	45,0/31,6
Wicked3D (105.bat/по умолчанию)	88,3/64,6	56,5/45,5	53,6/40,7	44,8/31,5
Velocity 4400 (память=115,cpu=105/по умолчанию)	84,2/80,3	69,4/59,8		
Viper V550 (память=120,cpu=105/по умолчанию)	70,8/65,9	47,6/43,7		
Victory II (память=120,cpu=105/по умолчанию)	46,7/42,7	36,3/35,4		
MGA G200 (память=120,cpu=110/по умолчанию)	34,8/28,8	21,4/17,7		
Software	27,3	20,3		

Таблицы производительности 2D/3D ускорителей при использовании различных процессоров на примере вычисления fps в Quake II

### Celeron 300A (4.5x66)

Quake 2 (разгон/норма)	640x480	800x600
Righteous 3D II (Voodoo2)	70,6/56,0	59,2/45,1
Matrox MGA G-200	28,9/28,9	18,8/18,7
Software	18,4	13,8

### Celeron 300 (4.5x66)

Quake 2 (разгон/норма)	640x480	800x600
Righteous 3D II (Voodoo2)	59,4/52,1	54,6/43,4
Matrox MGA G-200	25,4/24,6	17,8/16,6
Software	14,8	11,5

### Celeron 300 (4.5x100)

Quake 2 (разгон/норма)	640x480	800x600
Righteous 3D II (Voodoo2)	83,0/58,7	61,0/45,9
Matrox MGA G-200	29,6/27,8	18,9/17,5
Software	22,2	17,0





частота равна 120 Hz, что дает по 60 Hz на каждый глаз). Максимальная частота, поддерживаемая очками — 158 Hz, т.ч. если у Вас в дисплее достаточно мощная начинка — имеет смысл попробовать. Данное устройство работает с любой Voodoo2 картой. Подобного эффекта за столь небольшие деньги (150\$) я не ожидал, хотя себе покупать не собираюсь, т.к. то, во что я играю не столько объемно выглядит, чтобы тратить средства. Так, например, в NFS3 ощущение такое, будто на стене показывают фильм, а перед экраном находится объемный автомобиль. Т.е. далеко не все объекты трехмерны. Но в Quake II, Unreal, Half-Life и FIFA99 результат просто великолепный для столь доступного upgrade'a. Только долго не сиди, глаза посадишь. Подробнее об этой и другой продукции Metabyte — см. первый номер X. Впервые с продукцией Matrox я столкнулся 4 года назад (до этого у меня стояли ускорители Diamond Stealth 32 (VLB), а затем Diamond Stealth 64 (PCI)). И хотя в то время их ведущая карта Matrox Millennium PCI (4 Mb WRAM) стоила около 600\$, что составляло 2 мои зарплаты, я не удержался и купил, т.к. уж больно она была хороша. Впоследствии я заменил ее на Matrox Mystique 220 4 Mb, затем на Productiva G-100 8 Mb AGP, затем на Millennium 8 Mb AGP, затем на Millennium 16 Mb AGP, затем на MGA G-200 8 Mb AGP с RAMDAC 230 (снят с производства), затем на MGA G-200 8 Mb AGP с RAMDAC 250. Следующей картой, если не случится чуда, и какая-нибудь другая фирма не выпустит нечто, удовлетворяющее моим слегка завышенным требованиям, будет G-300 или G-400. О высочайшем качестве и скорости в 2D продукции Matrox можно слагать легенды. Чего только стоит возможность устанавливать частоту обновления экрана с шагом в 1 Hz или при помощи pixel clock. А возможность использование нестандартных разрешений! А функция ZOOM! Да что там говорить! О Matrox'е можно рассказывать очень долго. И вот, вышел первый 2D/3D вариант их процессора (G-100 я не могу отнести к данной категории, т.к. ближайший термин, напрашивающийся по ассоциации — Mystique 220 AGP, т.к. поддерживаются далеко не все функции DirectX). Что же мы имеем? О 2D повторяться не буду, перейдем к рассмотрению исключительно 3D. Имеется возможность размещения текстур в ОЗУ, возможность работы с большими текстурами. Не поддерживает мультитекстурирование, а жаль. Качество изображения мне нравится больше, чем при использовании Voodoo. Даже при использовании 3-ей версии D3D-врэппера (программного эмулятора OpenGL), сочность картинки в Quake II превосходит Glide-вариант. Скорость при эмуляции OpenGL оставляет желать лучшего, но при моем процессоре это не так заметно. В Direct3D все настолько замечательно, что я не вижу необходимости в Voodoo2. Но и здесь не без ложки дегтя: OpenGL ICD драйвера обещают с осени, а воз и ныне там. Из-за этого приходится пользоваться врэппером, кото-

рый не 100% совместим со всеми OpenGL играми, да и скорость в OpenGL играх оставляет желать лучшего. Обидно. Если бы не эта проблема — я с легким сердцем рекомендовал бы всем G-200.

Теперь о памяти. Внизу приведена сводная таблица по которой можно понять, какое разрешение при какой глубине цвета Вы получите при, соответственно, 8 или 16 Mb. Как видно из таблицы это сказывается только на 3D.

#### Доступные разрешения в 2D/3D при использовании Matrox G200 8/16 MB G200 8/16 MB

##### 2D разрешение и глубина цвета

глубина цвета	2D разрешение
256	1920 x 1200
65 K	1920 x 1200
16.8M	1920 x 1200

##### 3D разрешение и глубина цвета

глубина цвета	3D разрешение
65 K	1920 x 1080 / 1920 x 1200
16.8M	1152 x 864 / 1920 x 1080

Ниже приведен список некорректного поведения и сбоев, выявленных при проверке вышеперечисленных видеоускорителей на совместимость с некоторыми играми:

1. При запуске Colin McRae Rally, Victory II некорректно вела себя в главном меню: вместо ровного круга на экране появлялся приплюснутый эллипс, искажая при этом названия в позициях меню до такой степени, что пользоваться настройками было затруднительно. Но дальше — еще хуже. В меню выбора машины и трассы начиналась такая свистопляска, что единственным способом покончить с этим была необходимость нажать либо Enter (и всегда играть только на той трассе, что предлагалась по умолчанию, причем без возможности выбрать машину), либо Escape (выход). Патч не помог. А драйвера были ровно одни (те, что я скачал, т.к. в комплекте был Multi-CD, поддерживающий около десятка карт от Elsa, правда, за исключением нужной!).
2. Для того, чтобы запустить NFS III, мне пришлось отредактировать файл nfs3/3dsetup/3ddata.dat и заменить CARD\_3Dfx Banshee на CARD\_3Dfx Banshee /M:d3d, а D3D-3Dfx=0 на D3D-3Dfx=1, таким образом заставив Banshee работать в NFS III через Direct3D (кстати, подобным способом можно на 6/8 Mb Voodoo Graphics/Voodoo2 заставить появиться вид из-за приборной доски), хотя теперь уже в этом нет смысла, т.к. вышел патч.
3. При запуске Colin McRae Rally Viper V550 выдавал дергающуюся полосу шириной около 5 (!) сантиметров (на 20» SONY), т.е. со спичечный коробок, в нижней части экрана. Замена драйверов на более свежие не принесла результатов, хотя у Velocity 4400 ничего подобного не наблюдалось.
4. Просто какой-то кошмар происходил при попытке поиграть в Star Wars: Rogue Squadron 3D. Как только имперский войска открывали по мне огонь — возникали помехи и ослеп-

ляющие линии по экрану. Замена драйверов не помогла. Но это были еще цветочки. При запуске SW:RS3D на Velocity 4400 с драйверами из комплекта поставки мною был замечен весьма интересный глюк: как при выборе собственного корабля в ангаре, так и при ведении боевых действий, все объекты (не считая фоновые), включая приборную панель, становятся невидимыми. Все, что от них остается — их тени! Полетать так 5-10 минут — это немного прикольно, но затем начинает раздражать, т.к. невозможно закончить уровень. После замены на более свежие драйверы версии 1.52 данная проблема самоликвидировалась, но проявились те же огрехи, что и у Viper'a, хотя и в более ослабленном виде.

Больше сбоев замечено не было, таким образом «чистенькими» вышли обе карты от Matrox и оба Voodoo2.

В заключение я бы так распределил роли: Voodoo2 и Banshee (оба продукта желательнее от Metabyte) — заядлым игрокам. Riva TnT (STB Velocity 4400 AGP) — тем, кому обладание самым мощным (на начало 99 года) видеоускорителем важнее всего и ради этого они готовы смириться с возникающими временами неувязками (проблема драйверов). Тем же, кто, как и я, большую времени проводит в 2D и ценит возможности настройки, а в игры забавляется один-два раза в неделю, кто ценит качество выше количества (в данном случае — скорости) и предпочитает иметь продукт от производителя, чья репутация безупречна — естественным выбором будет Matrox Millennium или MGA G200 (хочу заметить, что, как правило, 16 Mb не нужно, т.к. 8 Mb хватает вполне). Весной этого года должны появиться новые видеоускорители, в том числе Riva TnT2 и Voodoo3, что обязательно скажется на ценах. Таким образом к лету Banshee, возможно, скатится до сегодняшнего уровня Voodoo Graphics, платы на основе Riva TnT подешевеют на 25-30%, а Voodoo2 скатится ниже стодоллоровой отметки. Если при таком благоприятном раскладе Metabyte выпустит Wicked3D TnT с корректными драйверами, я подумаю о замене своего видеоадаптера. Нем раньше, чем драйвера будут 100% устойчивыми и совместимыми с различным ПО. Velocity 4400, Diamond Viper V550 и Elsa Victory II были (специально для теста) предоставлены компанией «Niagara» ([www.niagara.ru](http://www.niagara.ru), тел. 955-55-50), а Metabyte Wicked3D и Wicked EyeScream выделил из своих запасов «Мультимедиа-Клуб» ([www.mpcclub.ru](http://www.mpcclub.ru), тел. 943-92-93). Последние 2-3 месяца Matrox'ы я покупаю в «Логитэк Системс» (<http://www.corbina.net/~tim/>, тел. 928-02-89), т.к. начиная с осени «Мультимедиа-Клуб» их почему-то не завозит, хотя раньше (последние почти 4 года) я покупал их именно там.

X

Продолжение следует...

(В следующем номере мы расскажем о материнских платах, жестких дисках, памяти и корпусах)



В жизни любого человека, даже преступника, убийцы или насильника, наступает момент, когда ему хочется иметь свой компьютер. Но далеко не каждому под руку может подвернуться необходимая для покупки сумма. Конечно, преступники и убийцы быстро смогут ее накопить, а вот бизнес тех же насильников не приносит материальных доходов — только моральные. Что же делать? Как поступить типичному гражданину нашего государства, отчаянно не желающего осыпать своих подданных долларами, золотом и билетами беспроигрышной лотереи? Оказывается, отсутствие средств — еще не повод впасть в отчаяние. В обычной квартире зоркий глаз потенциального пользователя сможет обнаружить немало, казалось бы, далеких от кибернетики деталей, могущих послужить основой для вашего собственного ПК. Так что повод впасть в отчаяние — это только отсутствие самой квартиры. Главное — это умение видеть в обыденных вещах незаурядные комплектующие.

Ты думал, что настоящий компьютер — это удел огромных герметичных заводов, людей в белых халатах или, на худой конец, Господа Бога или его эксклюзивного дистрибьютора Папы Римского? К счастью, все гораздо не так. В обычном среднестатистическом доме найдется не менее 765 предметов, которые помогут в создании настоящего бытового IBM-совместимого компьютера. И не менее 432 деталей — для сборки Apple Macintosh. Вот, например, зубочистка. С виду она похожа на обычную деревянную палочку, как барабанная, только помельче и не такая мелодичная. Но на самом деле это превосходное сырье для создания оси, на которую будет прицеплен кулер твоего кульного процессора, — с этих слов начал со мной беседу Цмикель Вежливый, демонстрируя свою уникальную коллекцию зубочисток со стран всего мира, особенно из Вьетнама. Есть там, кстати, даже образцы с дистанционным управлением и лазерным прицелом.

# НЕ ВЫБРАСЫВАЙ СВОЙ ХЛАМ СОБЕРИ КОМПЬЮТЕР САМ

Шикель Грубый берет интервью у Цмикеля Вежливого

Замена магнитного винчестера на «Винчестер» калибра 7,62, спертый у папы из его шкафа с охотничьими трофеями, как правило не приносит желаемого эффекта. Максимум, для чего вы его сможете использовать — для игры в 3D-шутеры. Да и то скорее всего вас посадят, а если наберете больше 3-4 фрагов, то на электрический стул.

Итак, начнем сборку своего собственного компьютера. Выйди из своей комнаты, поверни направо, еще раз направо, сделай три шага влево и встань на цыпочки. Что видишь? Если ты четко следовал моим инструкциям, то оказался на кухне. В ящике, прямо перед тобой, тебя ждут не дождутся ложки, вилки и, главное, — разделочная доска (желательно, импортная). Убери с нее тараканов, смой крошки и положи ее в карман — она тебе еще пригодится.

Теперь повернись на 180 градусов. Если у тебя не получается повернуться сразу на 180 градусов, можешь сделать две попытки по 90 градусов или, например, 60 и 120 градусов — это не принципиально. Главное — результат. Ты должен обнаружить себя прямо напротив микроволновой печи. Видишь микроволновку? Великолепно.

Где-то рядом с печью домохозяйки держат рулоны с фольгой. Отмерь себе метра 2-3, положи в другой карман. Эти метры тебе очень пригодятся.

Теперь твой путь лежит к письменному столу — главному хранилищу ручек и карандашей. Выбери любой письменный прибор на свое усмотрение, доукомплектуй его калькой и звони своим друзьям, счастливым обладателям «Пентиумов».

Итак, ты одолжил на пару часов материнскую плату. Тебе надо тщательнейшим образом скопировать с помощью кальки все ее электрические разъемчики, канальчики, проездики, тупички и бульвары. Обтяни доску фольгой, прилагая силу порядка трех-четырех ньютонов вдоль древесных волокон. Перенеси схему на фольгу, тщательно вдавливая ее вглубь на 0,2-0,35 мм. Опусти полученный барельеф в ванночку с 20% раствором «Фанты» на четыре часа при температуре около 30

градусов по Цельсию (или 8 по Рихтеру). Вынь доску из ванночки, тщательно промой ее раствором жвачки «Орбит» в дистиллированной воде — это восстановит кислотно-щелочной баланс и нейтрализует действие «Фанты». «Фанта» вытравит весь необходимый узор без сучка и задоринки. Если доска тоньше 1 см, то постарайся не передержать — она может раствориться насквозь. Закрепи свой успех лаком и олифой. Итак, фундамент материнской платы готов. «Фанту» выливать не обязательно — она тебе еще пригодится в пищу, если не для тебя самого, то для твоих гостей.

Сразу следует учесть, что нет никакого смысла заполнять всю плату тем обилием чипов и микросхем, которыми кишат все компьютерные комплектующие. Как показывает практика, примерно половина всех микросхем в материнских платах «фирменных» производителей абсолютно бесполезные и используется лишь для сбива тупых конкурентов с толку. Отличить необходимый чип от фейкового не трудно — работающие микросхемы при постукивании по ним грифелем простого карандаша издадут характерный гулкий звук, похожий на выхлоп грузового танкера при столкновении с баком. Если ты слышал этот знаменитый, воспетый в матросских балладах звук хоть раз, то никогда его ни с чем не перепутаешь. Итак, по звуку определяешь, какие именно микросхемы тебе реально понадобятся. Запиши себе на бумажку их маркировку. Положи бумажку в карман — она тебе еще пригодится.

Далее тебе предстоит тщательное вскрытие и осмотр всей электронной бытовой техники — не останавливайся ни перед чем — ни перед видеоманитофоном, ни перед плеером, ни перед холодильником. Не забудь про соковыжималку — они сейчас напичканы электроникой обильнее, чем мозги Электроника третьего поколе-



ния. Найди микросхемы с аналогичным числом ножек. Современная промышленность универсальна — одни и те же чипы выпускаются для всех видов продукции — от космической техники до водосливных бачков. Различаются они лишь маркировкой, но это не беда. Если число букв и цифр в названии чипов совпадает, совпадает количество ножек с западной и восточной стороны чипа, а также совпадает цвет и запах, то можешь быть уверен, что это одно и то же. Итак, аккуратно с помощью паяльника впаяй чипы в материнскую плату. Материнская плата готова. Паяльник положи в карман — он тебе еще пригодится.

Найди центральный процессор в любом японском микрокалькуляторе. Центр отмеряй аккуратно — а не то промахнешься процессором. Если не можешь найти чип сам — дай его понюхать собаке, они с этим справляются неплохо. Выковыряй паяльником процессор. Процессоры калькуляторов намного слабее, нежели компьютерные процессоры, однако выход несложен — надо лишь усилить ток, подаваемый на процессор. Как известно из школьного курса, сила тока на проводе обратно пропорциональна диаметру сечения проводника. Окунь процессор в «Фанту» на 1-2 секунды. Ножки процессора будут немного разъедены, их диаметр уменьшится в несколько раз. В результате ток, проникающий в процессор с материнской платы будет заметно мощнее, и производительность компьютера существенно повысится. Из этого следует, что чем больше ты продержишь процессор в «Фанте», тем быстрее будет работать компьютер. Это действительно так, но есть опасность процессорного дефолта — передержанный процессор может вообще стать безногим инвалидом, и никакие костыли и ортопедические ботинки ему уже не помогут. Такой компьютер будет работать слишком быстро — не более одной секунды.

Вставь процессор в разъем. Рядом проделай дырочку и просунь туда зубочистку. Насадь на нее пропеллер, отклеившийся от сборной модели самолета, желательно «Ил-18» или любого другого «Аэрофлота». У импортных пропеллеров гораздо лучше аэродинамика, и есть опасность несанкционированного улета вентилятора. Кулер готов. «Ил-18» можешь в карман не класть — он никому уже не понадобится. Можно вырвать пропеллер у плюшевого Карлсона. Чтобы не было кровотечения, прижгите это место паяльной лампой.

Видео-карточка делается аналогичным образом. Но, чтобы не возиться с выпиливанием рашпилем из прошлогодней расчески PCI-разъема для видюшки, лучше сразу копировать материнскую плату со встроенным видеоконтроллером. Так что рашпиль тебе вообще не понадобится.

Винчестер дома сделать тяжело, поэтому многие стараются обойтись дедовскими и бабушкинскими методами, храня всю информацию на магнитофонной ленте. Это, однако, создает определенные пробле-

мы при работе громоздких операционных систем — приходится регулярно метаться и заменять кассеты для своп-файлов. Замена магнитного винчестера на «Винчестер» калибра 7,62, спертый у папы из его шкафа с охотничьими трофеями, как правило не приносит желаемого эффекта. Максимум, для чего вы его сможете использовать —

для игры в 3D-шутеры. Да и то скорее всего вас посадят, а если наберете больше 3-4 фрагов, то на электрический стул. Идеальным винчестером послужит любое электрическое запоминающее устройство, например, пейджер. Расковыряй свой пейджер, подсоедини его антенну к IDE-контакту (придется перебрать все контакты, так как работает лишь один из них). Теперь твой компьютер сможет загонять информацию в память пейджера и считывать ее оттуда, если вдруг неожиданно пользователь этого захочет. Память пейджера не слишком обширна в бытовых условиях, но при использовании IDE протоколов она достигает вполне приемлемых масштабов: до 1 гигабайта текстовой информации, 600 мегабайт графической или 280 мегабайт кулинарных рецептов. Не спеши выбрасывать искореженный корпус пейджера — он тебе еще понадобится в качестве спикера.

Соединение компьютера и телевизора не составит особых проблем, единственное, что надо запомнить — компьютер надо подключать к телевизору, а не телевизор к компьютеру. Несоблюдение такой, казалось бы, мелочи, может привести к плачевным результатам — телепрограммы начнут поступать в твой системный блок раньше, чем видеосигнал компьютера заполонит телеэкран. Еще хуже, если провести соединение одновременно — столкновение двух видеосигналов посреди провода может привести к образованию тромба в центре кабеля. Он будет нарастать с каждой секундой, пока шнур не лопнет и перемешанные брызги телереклам и текстур из Quake не накроют пользователя с головы до лап. И эту информационную перхоть не выведет никакой, даже самый едкий и дикий «Бошка & Плечи».

На роль клавиатуры напрашивается печатная машинка. Но не теши себя мыслью о легкой победе — отсутствие в клавиатуре старинных («докризисных») машинок спецкнопок для Windows лишает нас этой простой добычи. Клавиатуру проще соорудить самому. Расчерти на листке бумаги расположение кнопок. Вырежи соответствующие по размеру квадратики. Проложи ее промеж двух слоев фольги — контактно-кнопочная сенсорная система готова. Не забудь каждый раз надевать резиновые перчатки перед использованием клавиатуры. Остается написать драйвер, обрабатывающий прерывания, создаваемые индуктивным током, идущим с фоль-



ги, но этим пусть займется Windows. Ролик, оторванный от шасси пылесоса, послужит основой для создания твоей будущей мыши. Можно пылесос не уродовать — если это миниатюрный карманный пылесосик, то можно использовать его целиком в качестве мыши. Контактный шнур проведи через шланг. У этого метода есть существенный плюс — твое рабочее место всегда будет свободно от пыли и плесени. Также им удобно собирать те детали, которые ты плохо закрепил в своем компьютере и которые наверняка будут регулярно вываливаться. Составь список всех использованных деталей с их подробным описанием и фотографиями в профиль и анфас. Сделай несколько копий и раздай их своим родителям на случай, если они случайно будут находить потерянные комплектующие в дебрях твоей квартиры.

Что касается корпуса компьютера, то можно обойтись и без него — достаточно расклеить детали по обоям и обложить их пакетиками со льдом по вкусу — во избежание перегрева. Наиболее качественный прохладительный, тонизирующий лед для компьютера можно приобрести по адресу [www.ice.com](http://www.ice.com), спросить Евгения.

Вот теперь ты можешь довольно потереть свои вспотеавшие лапки, выскрести из-под ногтей скопление канифоли и заняться инсталляцией Windows. Корпорация Microsoft обещает полную поддержку всех самодельных устройств в специальной русской низко бюджетной версии Windows 98. Ее можно будет приобрести на аудио- и видеокассетах в магазинах сети «Русский Бутлег». Также трансляция машинных кодов этой операционной системы будет произведена радиостанцией «Радио-Экстремум» в ночь на Хэллоуин 1999 года.

X

## ACHTUNG! ACHTUNG!

Редакция X предупреждает, что не несет никакой ответственности за увечья (как физические, так и моральные), приобретенные в процессе следования выходящим инструкциям. Также следует заметить, что в процессе экспериментов по сборке компьютера редакция не ставила опыты над животными и рабами. Все сходства с реальными людьми и их компьютерами в статье сугубо случайны и не имеют ни малейшего отношения к реально загубленным душам.



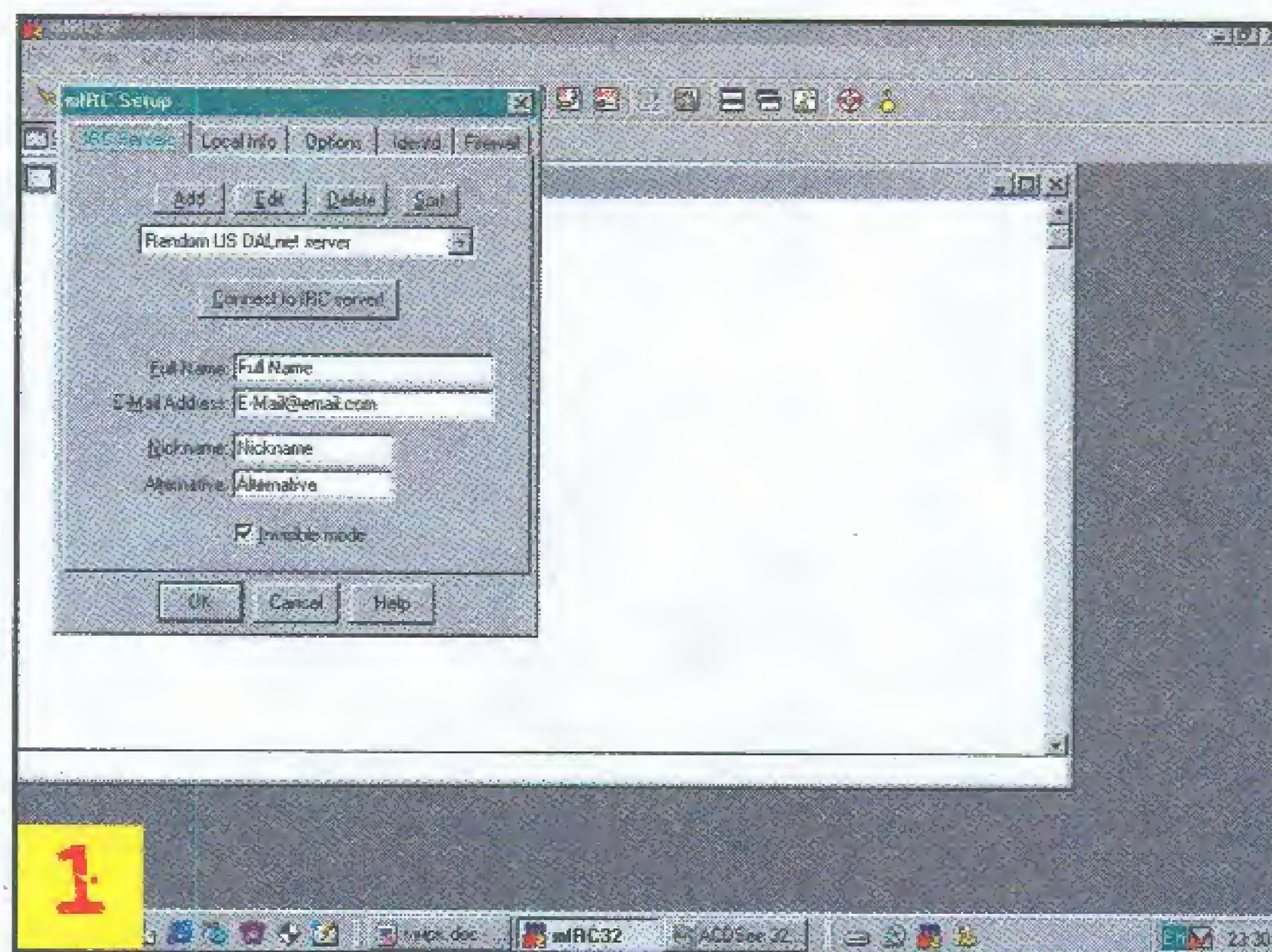
# Пусть на WWW чатятся ламеры!

А ты, как истинный хакер, будешь обитать в IRC.

**А** знаешь ли ты, приятель, что все чаты в окошке твоего браузера — ламерство. Что www-чатами, даже яваскими, пользуется только последнее ламмо. И ни одного настоящего хакера ты там не найдешь никогда. Все хакеры, крекеры, фрикиры и т.д. тусуются только на IRC с помощью специальных программ типа mIRC. Они намного удобнее, намного быстрее работают, и я уж не говорю о том, сколько там разных каналов (или если хочешь — комнат). Так что качай и юзай на здоровье. Кстати, кроме мирка существует несколько похожих программ-клиентов типа Pirch ([www.pirch.org](http://www.pirch.org)) или vIRC (ищи сам, мне эта гадость не нравится). В этом номере X мы тебе расскажем о том; как использовать mIRC v5.41 и о том, как спокойно чатиться в сети DalNet. Сетей на самом деле достаточно много, самая хакерская — EfNet, но мы тебе расскажем о DalNet'е, потому что эта сеть намного удобнее. Как Windows удобнее DOS'a.

Итак, где взять? Во-первых, на [www.mirc.co.uk](http://www.mirc.co.uk) и, конечно, на куче других сайтов типа [www.download.com](http://www.download.com) и [www.tucows.com](http://www.tucows.com).

Итак, от слов к делу. Ты скачал заветный файл `mirc541t.exe` (921,600 байт), и при первом запуске тебе будет предложено заполнить менюшку, указав там `full_name`, почтовый адрес (пиши, что хочешь, все равно никто проверять не будет) и, что самое главное, твой `nick_name`. Именно под этим уникальным



именем ты будешь появляться в мирке. **1** После долгих мучений ты, наконец, выбираешь себе ник (ну, конечно же, самый оригинальный в Интернете) и в выпадающем окошке выбираешь сервер (любой сервер DalNet'a) и затем нажимаешь «Connect to IRC server». **2**

При удачном коннекте в окне Status появятся сообщения о сервере и прочая ну очень полезная информация (при неудачном — почитай хелп на басурманском, может поможет). В любом случае что-нибудь да произойдет :) Далее перед тобой встанет вопрос — а что дальше, куда идти, и вообще зачем все это надо. На DalNet'е на данный момент более 7000 (!) каналов, из них около сотни русскоговорящих,

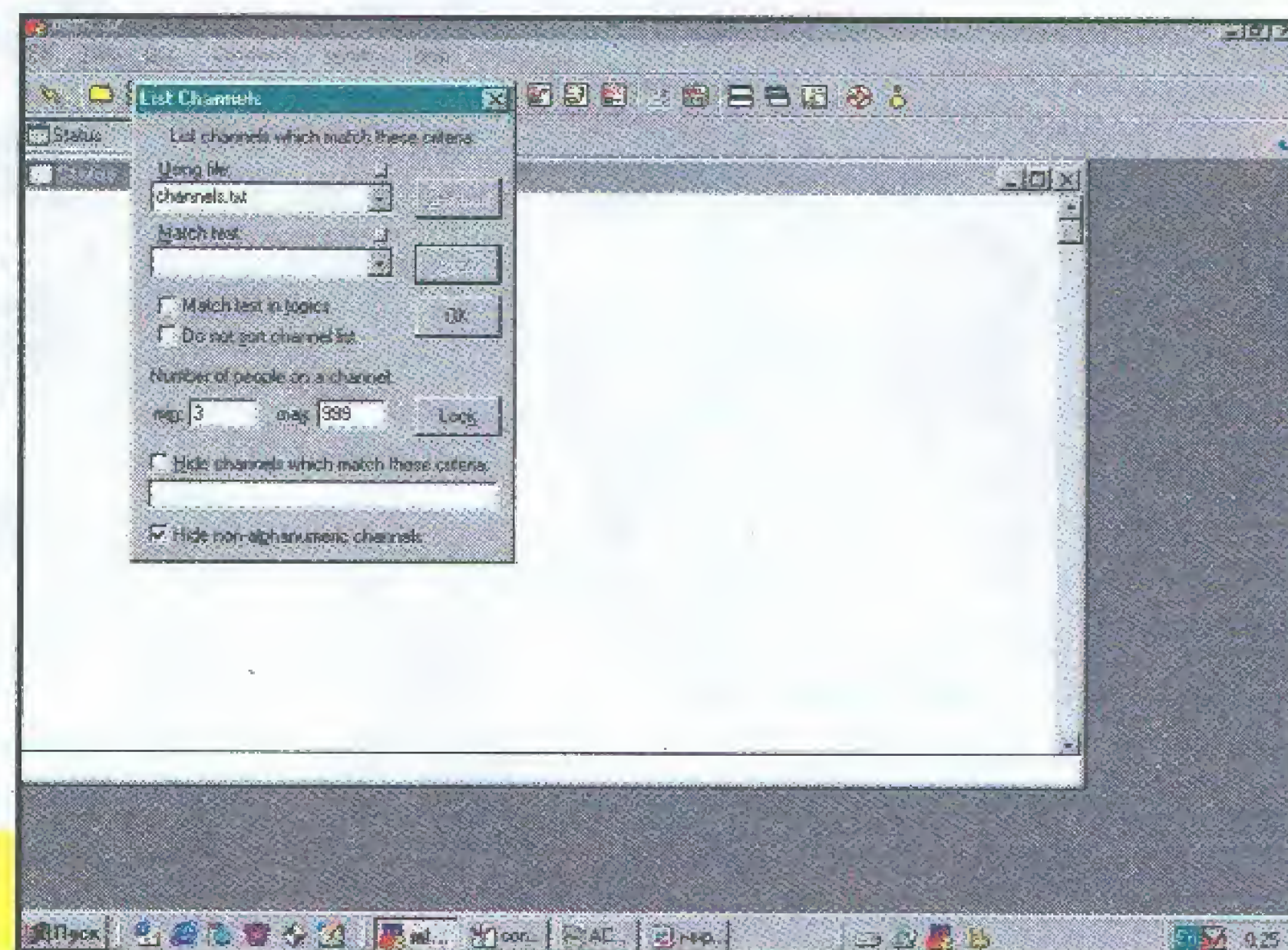
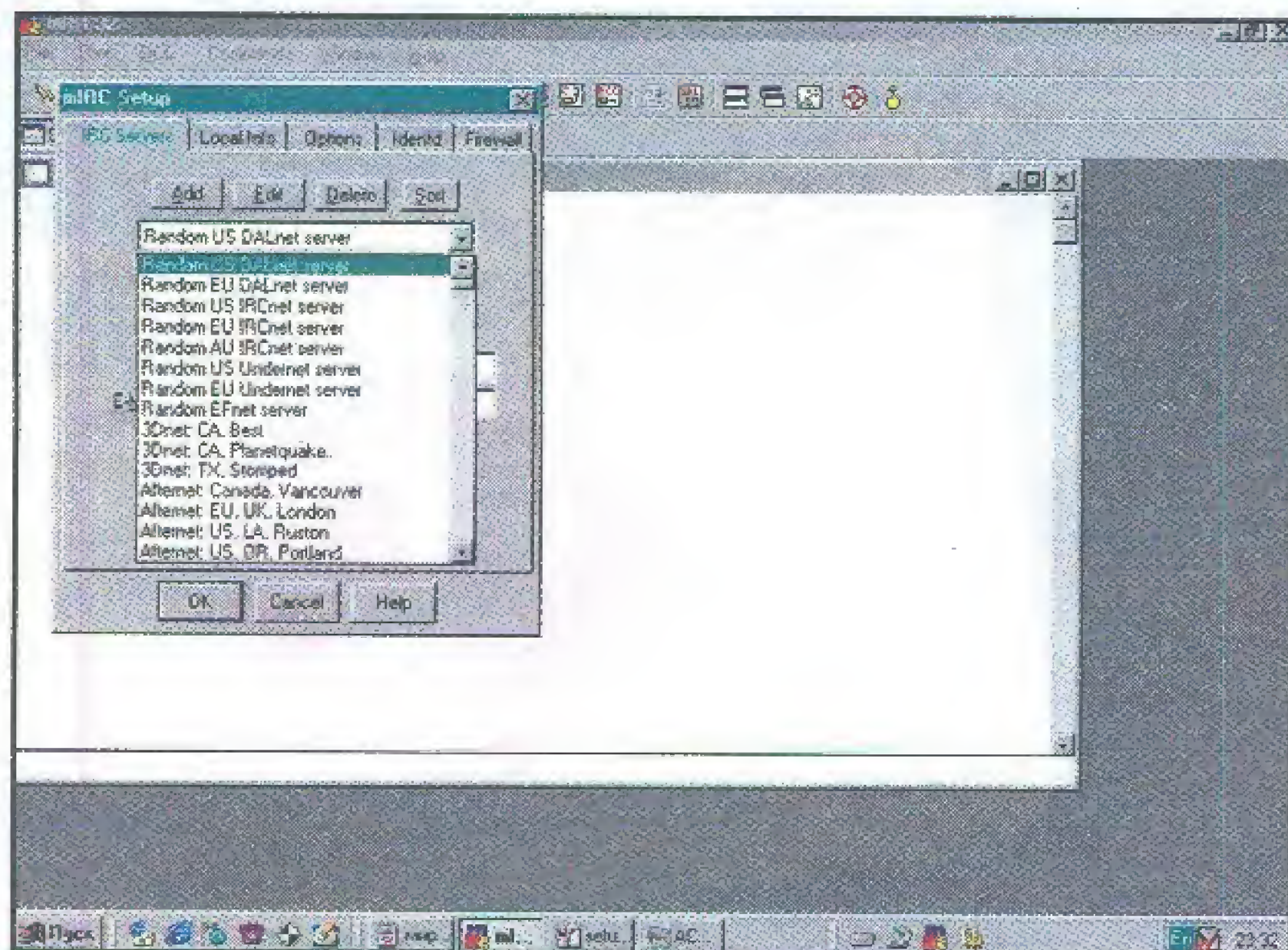
так что проблема выбора не стоит. Из знакомых русскоговорящих каналов могу порекомендовать `#ruschannel`, `#russiancyrillic`, `#pivo`, `#russian`, `#ogonek`, а если они тебе не понравятся, то можно поискать более интересные. В верхнем меню выбираешь значок `List channels`, задаешь критерии поиска и получаешь недетский список каналов (сам нарвался)...

**3**

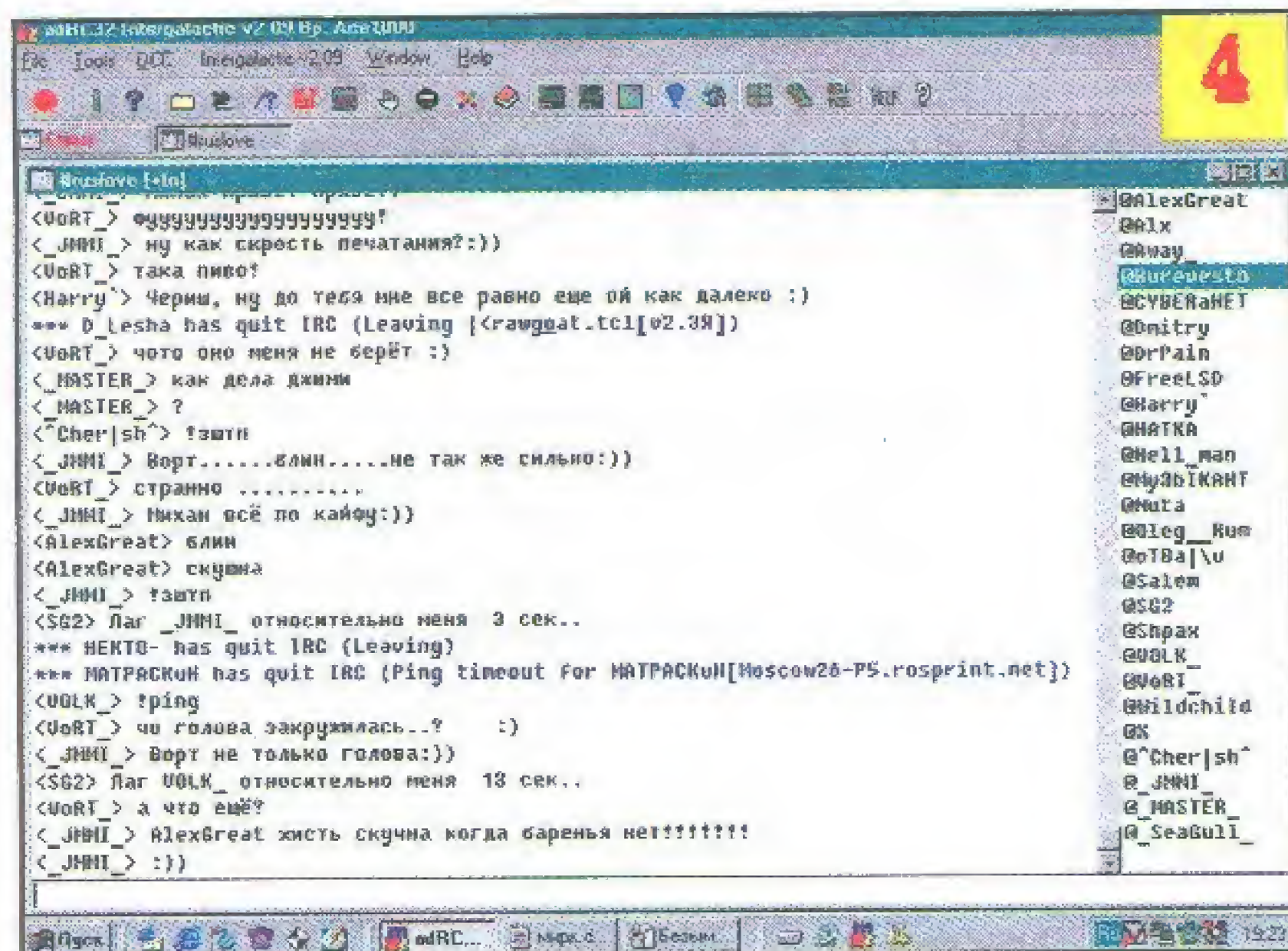
Если не найдешь значок в менюшке (ну не повезло тебе с глазами), то формат команды:

`/LIST [#channel]`

Команды набираются в строке внизу, в окне Status. Кстати, позволю дать совет: не набирай команды в окне канала. Достаточно маленькой синтаксической ошибки, и все будут знать, к примеру, твой `Identify`-пароль. Ну, конечно, если ты вообще впервые появляешься на мирке, то юзВерам все равно, какой у тебя ник и под каким паролем он у тебя зарегистрирован. Но если ты уже узнаваем на канале, то было бы глупо терять ник из-за маленькой оплошности. Наконец, ты выбрал канал, который осчастливишь своим появлением и, наб-







рав в окне Status (разумеется после удачного соединения с сервером), /join #имя\_канала (и клавишу Enter), попадаешь туда, куда хотел. Справа в открывшемся окне ты увидишь список людей, находящихся в данный момент на канале (естественно, что у них тоже самые смешные и оригинальные ники. Не ты один такой умник). 4  
Здесь, как и в Web-чатах, можно сказать что-нибудь всем сразу или поговорить с кем-нибудь в привате, для чего просто кликни дважды на имени из спис-

трировать. Чтоб не стырили, пока ты там за пивом отошел. На DalNet'e, в отличие от других сетей, есть такая функция. Специально, чтобы никто другой, кроме тебя, не пользовался этим ником в будущем. Набери в окне Status команду:

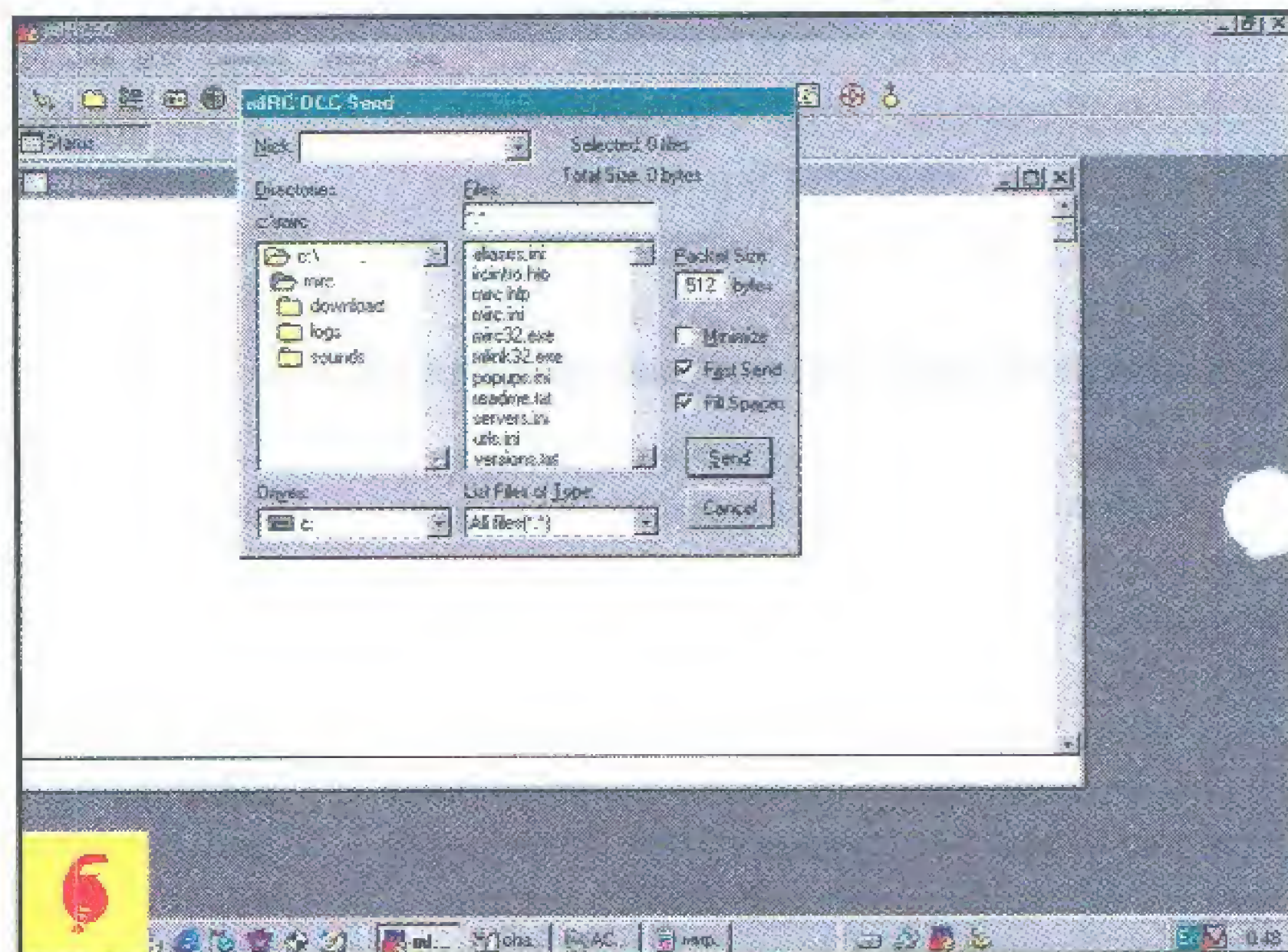
/msg NickServ register  
<password> ,

где password — это тот пароль, который ты сам себе придумываешь. Через несколько секунд сервер выдаст тебе подтверждение, что ник зарегистрирован в базе данных. Полезно после этого набрать команду: /msg NickServ set kill ON. Тогда, если кто-то другой попытается воспользоваться твоим ником, то сервер не просто предупредит этого хама, но и отключит его от IRC через 60 секунд. Если ты хочешь узнать о всех возможностях этой

системы, то набери команду: /msg NickServ Help. И тебе на экран вылезет описание всех команд сервера. 7  
NickServ — это nickname registration service, проще говоря, прикамбас, следящий, чтобы кто-нибудь другой не воспользовался твоим зарегистрированным ником. Если ты зайдешь на канал, где никого кроме тебя не будет, и ты окажешься еще и первооткрывателем этого канала, то ChanServ («служба», ведающая плюшками, каналами и много чем еще) торжественно вручит тебе заветный значок @ и присвоит звание Сам-Себе-Командир:

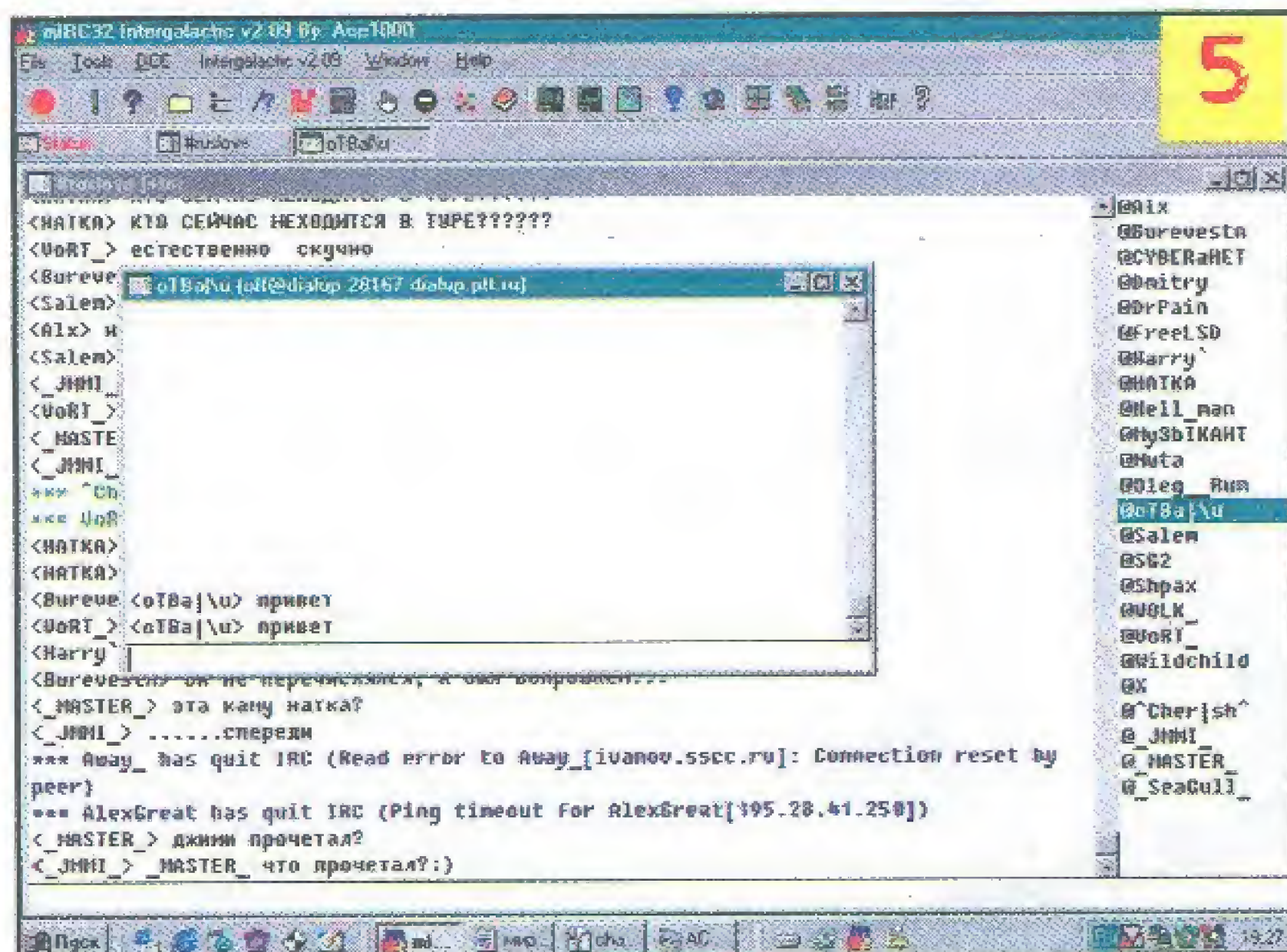
### \*\*\* ChanServ sets mode +o Ваш Ник

Но эти случаи — редкость, и в одиночку быть ОПом довольно скучное занятие. Тем более, в первый раз трудно понять, какое именно счастье свалилось тебе на голову и что с этим делать (можешь сделать скриншот экрана и потом хвастаться). Но вот ты ворвался на канал, потрепался с людьми и тебе вконец надоел и этот дурацкий канал, и эти придурковатые люди, и захотелось чего-нибудь эдакого. Что же делать? Да не вопрос! Создай канал сам. Если ты войдешь в канал, в котором ты один, и он никем не зарегис-

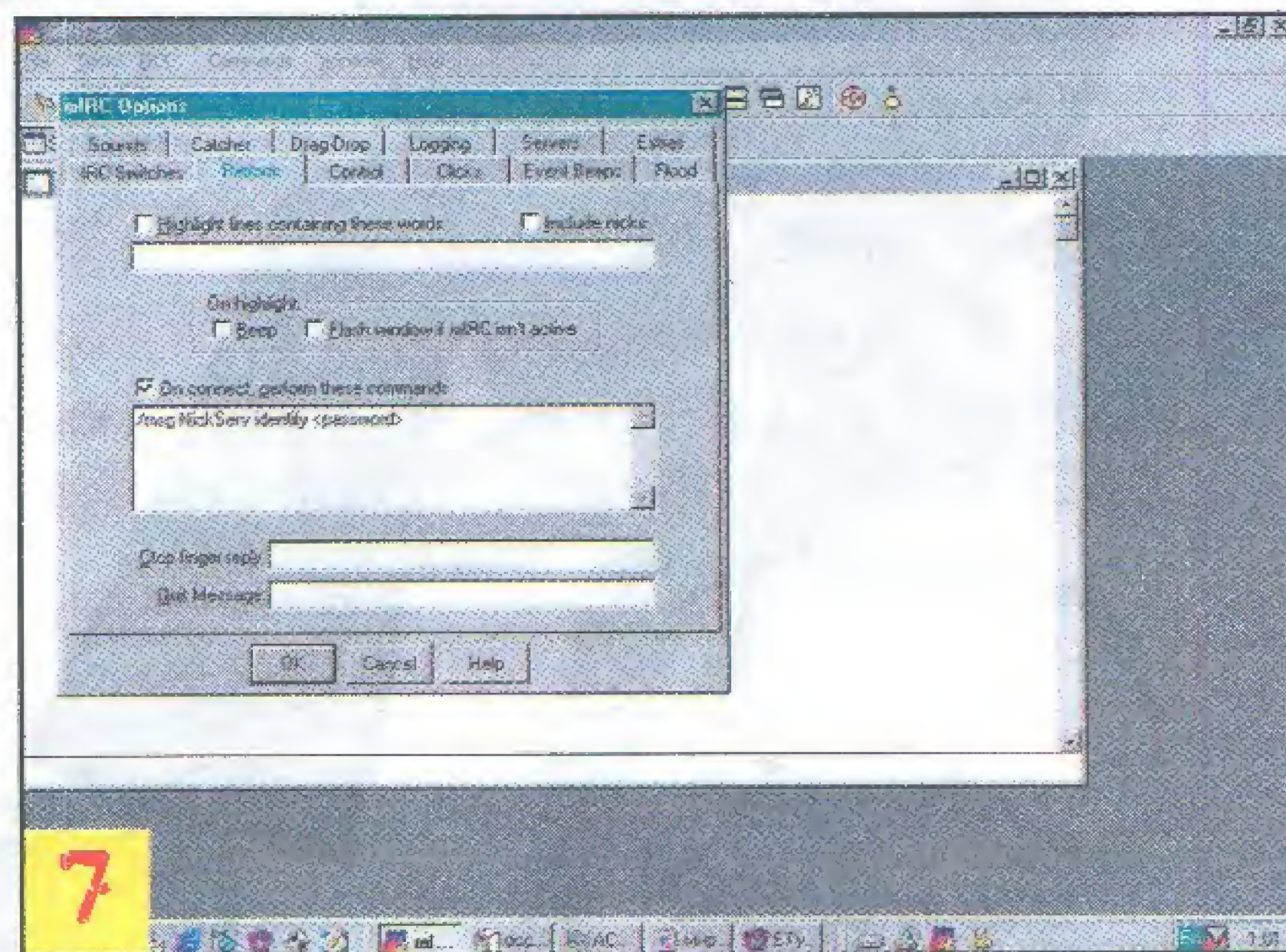


трирован, то ты можешь зарегистрировать его на себя. Набери: /msg ChanServ register <пароль> <описание канала>. И через несколько секунд ты получишь подтверждение, что этот канал — твоя собственность. Мы не будем описывать все функции канала, если ты хочешь узнать больше, напиши: /msg ChanServ Help. Ну вот и все. Этих знаний тебе вполне хватит, чтобы начать чатиться. А если ты захочешь узнать больше, то читай следующие номера X.

И, как говорят у нас в деревне: enjoy...



ка справа, и перед тобой откроется новое окно, в котором ты уже сможешь пообщаться наедине. 5  
Конечно же, ты не слепой, и перед некоторыми именами увидишь «плюшку» — @. Это говорит о том, что перед тобой ОП (оператор канала). ОПы — это такие злобные дядьки (реже — тетяи), которые призваны следить за порядком в канале и которые очень даже запросто могут тебя с этого самого канала вышвырнуть (кикнуть или заБАНИТЬ), если ты войдешь со словами «Здорова, козлы! Мать вашу!».  
Если же ты будешь вести себя как паймальчик, то никто тебя ниоткуда выкидывать не будет, и ты будешь спокойно продолжать общаться. А заодно поглядишь, на каких каналах сидят другие люди (а вдруг что-нибудь интересенькое?). Напиши: /whois ник.





# Как понять девочку из чата?

Ну что, приятель, всё отсиживаешь свою задницу перед монитором и мечтаешь о красотках с порно-сервера? Не надоела ещё любовь в стиле «тихо сам с собою, левою рукою»? Нет, конечно, как говорил Вуди Аллен: «А что плохого

**... конечно, часто встречаешь каких-нибудь подруг, поговорив с которыми, ты ловишь себя на мысли: «Да..., вот ей бы я отдался, за стакан компота!»**

го в онанизме? В конце концов вы занимаетесь любовью с человеком, которого больше всего любишь!». Но мы с тобой пойдём другим путём. Короче, бросай ты это занятие, и давай-ка отправимся реальных бабик кадрировать. Ты наверное часто отвисаешь на разных чат-серверах или сидишь в IRC? Ну и, конечно, часто встречаешь каких-нибудь подруг, поговорив с которыми, ты ловишь себя на мысли: «Да..., вот ей бы я отдался, за стакан компота!» Так в чём же дело? Что, обычно тебя называют извращенцем или озабоченным и посылают? Значит ты совершенно не умеешь заниматься разводом девок в Сети. Но это дело поправимое, поверь мне. Итак, пое-

хали. Для начала ты должен решить, что ты хочешь получить от девочки: переспать с ней во время первого свидания и разбежаться, замутить с ней длительные отношения или получить «скорую помощь» (то есть телефон в твоей записной книжке, которым ты всегда мог бы воспользоваться, когда начнётся сперматоксикоз)? Предположим, что тебе очень хочется ухватиться за какую-нибудь тёплую с...ську, сделать своё дело и, сказав: «Созвонимся», забыть её навсегда. Тогда ты должен взять себе имидж эдакого героя-любownika. Ты должен быть галантным, но чуточку пошлым, откровенным, но не до конца, весёлым, но иногда и серьёзным, и, конечно же, абсолютно нестандартным. Только не надо высоко задирать нос, таких людей никто не любит. Старайся выглядеть обыкновенно, общайся непринуждённо, как будто ты и предположить не мог, что можно общаться как то по-другому. Если девушка тебе говорит: «Мне не нравится в тебе такая-то вещь», не вздумай начинать отмазываться в стиле: «Ну..., вообще я не всегда такой», это покажет твоей жертве то, что ты сильно заинтересован в ней. Говори так: «да, я такой, какой я есть. Либо

ты это принимаешь, и, если тебе не нравится, то закрываешь на это глаза, либо нет. Дело твоё. Но подстраиваться под людей, а стало быть врать им, я не люблю».

Действует безотказно. Если девчонка не полная идиотка, то ты только поднимаешься этим в её глазах. «Он такой честный. А обычно мужики такие лжецы,» — подумает она. Ну а если она тебе скажет: «Ну что ж, значит мы не подходим друг другу», то такой ответ показывает, что она настолько себя высоко ценит, что мечтает об идеальном мужчине, который приедет к ней на белом коне и скажет: «Я тебя искал всю жизнь и наконец-то нашёл!». Зачем тебе

**... Сокращение — дело довольно длительное. Я о случае, когда жертва — девушка. То, что ты будешь на все согласен уже через 2 минуты, я знаю. Правда, девушки тоже бывают разные. Есть определенные чаты, куда девушки заходят именно для того, чтобы «сняться».**

связываться с психически больными людьми? Плюнь на неё и займись кем-нибудь другим.

Не думай, что девочка разведётся «на перепихнуться» уже через 10 минут разговора с тобой. Сокращение — дело довольно длительное. Я о случае, когда жертва — девушка. То, что ты будешь на все согласен уже через 2 минуты, я знаю.

Правда, девушки тоже бывают разные. Есть определённые чаты, куда девушки заходят именно для того, чтобы «сняться». Да, именно не познакомиться, а сняться.

Так как таким девушкам в первую очередь нужно будет, чтоб ты сводил её в хороший ресторан, выгулял как следует, и только потом она тебе отдастся. Если твой кошелек не особо тяжёл, то такой вид проституции тебе не подойдёт. Поэтому опасайся девчонок, которые буквально через пару фраз будут тебе откровенно рассказывать, что она «не против». Есть ещё и вторая вещь: часто эти «девчонки» оказываются небритыми мужиками, которым просто захотелось поприкалываться или хуже того — снять мальчика. О последнем варианте, правда, тебе намекнут ещё до встречи. Так что не переживай. Кроме зря потраченного времени ты ничего не потеряешь.

Выбери себе хороший ник. Поверь мне, под ником «Super-Extra-Sex-Machine» ты многого не добьёшься. Скорее всего тебя примут за 13-ти летнего школьника и





вообще не будут с тобой разговаривать. Выбери лучше что-нибудь загадочное. Типа «Паранойя». В этом случае ты всегда сможешь обсудить с новой знакомой свой ник и навешать ей лапши на уши, почему ты выбрал именно такое имя. Рассказать, что в твоей жизни законы обычного бытия отсутствуют, приходится всегда быть начеку. Когда она тебя спросит: «Как это так?», — отвечай что-нибудь типа: «Вот так. И ничего с этим поделать невозможно. Приходится существовать по своим законам». Оставайся немного загадочным, не рассказывай ей всё. Если от тебя требуют объяснить какой-нибудь бред, который ты наплёл, отвечай: «Так получилось...», — и всё. Только не забывай о чувстве меры. Если девчонка вообще ничего не поймёт о тебе, она скорее всего сочтёт тебя психом и постарается больше с тобой не общаться. Фразы типа: «Я прилетел из другой галактики и собираюсь покорить этот мир», — оставь для своих друзей-наркоманов. Если начать разговор можно с «Привет, как дела?», то продолжать такими же банальностями нельзя ни в коем случае. Постарайся вначале разговора не рассказывать о себе, а узнать, чем интересуется девчонка. Узнай, чем она занимается «по жизни», что она обычно делает после учёбы/работы. Какие у неё увлечения.

## Раскручиваем определённый тип девочек:

### «Клубы, клубы, клубы, вечеринки...»

Клубную девочку раскрутить проще всего. Если она посещает ночные вечеринки, то и к сексу она относится проще.

**Плюс:** время от знакомства до постели с такими девочками занимает от ночи до 2-х дней.

**Минус:** через пару дней после постели, нужно провериться у венеролога.

**Как с ней разговаривать:** Расскажи ей о твоих любимых DJ-ях и музыкантах. Упомяни такие группы как Orbital, The Future Sounds of London, Chemical Brothers, Underworld, Fluke, Prodigy, LTJ Bukem, Massive Attack, Natural Born Killers (это набор «старых» электронщиков. Этим ты покажешь, что уже давно увлекаешься электронной музыкой). Скажи ей, что ты тоже часто ходишь в клубы (даже если это не так). Только не надо говорить, что ты побывал почти во всех клубах. Это же легко проверить. Пригласи её в клуб. Не забывай, что тебе придётся заплатить за вход (10\$ за двоих, если только она не настолько крута, что проведёт тебя по списку). Только не ходи в субботу, если ты живёшь с родителями. Иначе утренний секс отпадает. Если тебе предложат принять наркотики — откажись. Скажи, что ты их не употребляешь с некоторых пор. Не вдавайся в подробности. Просто скажи, что в твоей жизни произошло одно событие, после которого ты наркотики не употребляешь вообще. Повеселись до упаду, угости её коктейлем или что она там любит. А наутро решайте, куда вы поедете. Лучше, конечно, к ней, но в патовой ситуации тебе придётся везти её к себе. И не забудь про презервативы!!! Ты у неё не первый, поверь мне.

### «Сижу в Интернете с утра до вечера»

Нда..., встречаются ещё и такие маньячки.

**Плюс:** её можно сводить куда угодно, хоть в парк на лавочку. Главное — оторвать от компьютера.

**Минус:** у неё полно интернет-друзей мужского пола.

**... она вообще девственница. Поэтому Интернет для неё самый кайф. Все к ней лезут знакомиться, засыпают комплиментами, а давать никому не нужно. Всегда можно отмазаться, что встретиться не может, пока. И растягивать эти «завтраки» хоть на 3 года.**

**Как с ней разговаривать:** На самом деле здесь бывают два варианта. Первый — она вообще девственница. Поэтому Интернет для неё самый кайф. Все к ней лезут знакомиться, засыпают комплиментами, а давать никому не нужно. Всегда можно отмазаться, что встретиться не может, пока. И растягивать эти «завтраки» хоть на 3 года. Второй вариант — она страшенькая. Она бы и рада куда-нибудь и с кем-нибудь, да кому же такая нужна то? Хотя, если ты сам не Ален Делон, то почему бы и нет? В конце концов тебе же не жениться на ней.

**Как с ней разговаривать:** Весело! И только весело! Только не забывай, что она уже прочитала сегодняшний выпуск [anekdot.ru](http://anekdot.ru), и поэтому шутить придётся самому. Не пошли. Пошляков у неё и так хватает. Не говори об Интернете, иначе ваш разговор затянется на неделю и ни к чему, кроме дружбы, не приведёт. Дай ей понять, что ты хорошо разбираешься в Сети, но сейчас для тебя важнее она сама, а не открытие нового сервера. Старайся больше спрашивать, чем отвечать. Узнай о ней всё по максимуму. Интернетчики-маньяки — очень сложные люди, и тебе придётся как следует в ней разобраться. Согласись, просто так в добровольное заточение в Сеть не попадают. У неё есть какие-то определённые комплексы, которые тебе нужно узнать и ими воспользоваться. Разговор с ней должен быть неприкрытым. Говори простым языком, но старайся незаметно выяснять всё больше и больше о ней самой. Если у тебя сложится чёткое мнение: «Да она же девственница, чёрт побери!», то заканчивай всю эту тяготию, сошлись на то, что тебе нужно сделать кое-какие дела, и ты с ней пообщаешься завтра. Если будет скучно, она — отличный друг, но не больше. Впрочем, для тех, кто хочет длительных отношений...

### «Учусь (работаю)... А в остальное время сижу дома или встречаюсь с друзьями»

Самая большая категория. В основном в Сети именно такие. Очень хороший вариант, чтобы замутить длительные отношения. Но можно замутить что угодно, главное — затащить её в постель.

**Плюс:** возможно, это твоя будущая любовь.

**Минус:** часто встречаются психопатки и девушки с о-о-очень большим мнением о себе.

**Как с ней разговаривать:** Спокойно. Вот здесь ты сможешь проявить все свои интеллектуальные способности. Темы про Сеть, компьютеры, пьянки, наркоманию — отдыхают. Не вздумай! Лучше поговори с ней о жизни. Расскажи какую-нибудь весёлую историю. Порасспрашивай





её о том, чем она увлекается, что читает, какую музыку и фильмы любит. Я думаю ты легко поймёшь, что это за человек уже через 15-20 минут разговора. Такие девочки очень любят откровенные разговоры, поэтому политика должна быть такой: начинаешь с обычных фраз типа «Как дела? Чем занимаешься?», потом постепенно переводишь разговор на тему женщин (не о том, что «все бабы — дуры», а о твоём отношении к разным женщинам), теперь о-о-о-очень плавно переводи разговор на тему постели, только не резко, а так, невзначай. Расскажи ей какой ты на самом деле рыцарь, и что так тяжело в наше время найти приличную девушку, которая и не заторможена, но и не думает только о деньгах и сексе (Именно! Ты должен показать, что секс для тебя важен, но стоит на втором месте. Но на втором, а не на третьем. А тебя часто одолевают либо ищущие «спонсора», либо сексуальные маньячки, с которыми не о чем побеседовать). Скажи ей, что одностийе

Вишневого: «Любимая! Да ты ещё и собеседник!», — ты воспринимаешь серьёзно. Ты всегда искал девушку, с которой тебе будет интересно общаться и проводить время, а не только спать. Не употребляй слов типа «трахаться», «перепихнуться», «в натуре», «подстава» и т.д. Старайся выглядеть прилично, но не тормозом. Нет, ну конечно, тормоз — тоже механизм, но она об этом не знает. Комплименты такие девушки любят, но нестандартные. Вообще, если будешь банален, то спать будешь с порно-сервером, поэтому прояви всю свою фантазию. Не предлагай встретиться в первый же день. Если она тебе предложит, откажись. Но не потому, что ты считаешь неприличным вот так вот сразу, а потому, что ты занят. А вот через пару дней вашего знакомства — действуй! Предложи ей поужинать вместе в какой-нибудь кафешке либо сходить в театр. Причём со словами: «Мне тут друзья сказали, что на этой неделе в МХА-Те будет Гамлет в современной постановке! Обещают нечто совершенно необычное. Я так хочу туда попасть! Мне бы было очень приятно, если бы ты составила мне компанию». И если при встрече ты будешь продолжать вести себя галантно и не скучно, то через пару дней узнаешь, какова она в постели.

**... Бутылка «Балтики No 9», пакет чипсов, 2 билета на концерт в «Горбушке», и она твоя.**

**«Да я, блин, ваще, оттягиваюсь по кайфу!»**

И такие тоже встречаются. И нередко, между прочим. Вполне возможно, что всё это простые понты. Она просто старается выглядеть круто (интересно, кто им рассказывает, что так разговаривать — это круто?). Но бывает, что она и в жизни такая же.

**Плюс:** Бутылка «Балтики No9», пакет чипсов, 2 билета на концерт в «Горбушке», и она твоя. Причём ты сможешь с ней потрахаться где угодно, хоть на чердаке, хоть на свалке металлолома.

**Минус:** Вполне возможно, что тебе придётся учить её регулярно мыть голову и стирать одежду, хоть иногда.

**Как с ней разговаривать:** Отвязно. Фразы типа: «Ну мы с пацанами вчера тах набухались, что Коляныч блевал весь вечер», — здесь проходят совершенно спокойно. Старайся не болтать с ней об Интернете. Расскажи ей, что ты любишь музыку потяжелее и, вообще, ненавидишь попсу и всяких гопников. Побольше рассказывай ей о том, какой ты крутой, как ты один бил морду десятерым, а ещё тридцать убежали от страха. Стил разговора у тебя должен быть такой, как будто тебе «всё по хрену». Наобещай ей кучу развлечений. Только предлагать встретиться таким девушкам надо вот так: «О! Блин! Кстати! Я тут на такую тусу собираюсь забуриться! Поехали со мной? И тусанёмся по кайфу, и познакомимся заодно!» Когда встретитесь, сразу покупай ей пива, погуляй немного, поболтай, а потом лучше всего поехать к каким-нибудь друзьям (твоим или её — безразлично). Такие девушки очень легко отдаются на всяких тусах, где много выпивки.

**«Да я вообще то редко в Интернете. Сегодня весь день с подружкой по магазинам гуляла. Кофточку от Армани купила.»**

В мажорных девушках, конечно, есть свой кайф, но и неприятностей тоже куча. Хотя, прежде всего её надо рассматривать как девушку, ты ведь потрахаться собрался, а не жениться.

**Плюс:** если быть альфонсом тебе не претит, то здесь у тебя есть шанс. Да и потом, с ней ты сможешь посетить много «крутых» мест.

**Минус:** Если она ищет «настоящего мужчину», то тебе придётся как следует разориться, чтобы держать себя на уровне.

**Как с ней разговаривать:** Очень сложный вопрос. Дело в том, что такие люди делятся на 2 типа. Если её родители только недавно стали крутыми, то ей будет хотеться, чтобы ты был «птицей её полёта». Она будет очень высоко задирать нос и прежде всего будет смотреть на размер твоего бумажника, твою машину (если есть), твою одежду и т.д. Тебе придётся водить её в дорогие рестораны, потому что она считает, что так круто, что не может ужинать «в этом «гадюшнике» — Макдональдсе». А если она уже давно в состоянии «крутости», то ей не важно, как у тебя дела с финансами, ей главное, чтобы ты был хорошим человеком.

Итак, говори с ней обо всём. Если она начинает заводить разговор о крутых шмотках и подобном, плавно переводи разговор на другую тему. Старайся вообще не обсуждать то, что может показать твоё финансовое положение. А такие провокации она будет устраивать постоянно.





Твоя задача — показать, что с деньгами у тебя всё нормально. Именно нормально. То есть ты — не миллионер, но и не нищий. И вообще, не любишь разговаривать о деньгах, ведь существуют тысячи других тем. И потом, тебе интересна прежде всего она, а не всякие посторонние вещи. Если темы, связанные с финансами, она будет заводить редко, значит, не всё потерянно. Можешь побеседовать с ней об искусстве и кино, об Интернете и компьютерах (только без технических подробностей), в общем обо всём. Главное для тебя — выяснить, что для нее главное. Если она задирает нос, плюнь на неё и больше вообще с ней не общайся. Если всё ОК, то разговаривай просто, так же как и с любой нормальной девчонкой. Клубы, театры, кино, выставки — это должно быть тем, что тебя окружает в жизни в её глазах. А вот приглашать её лучше всего на какую-нибудь вечеринку. Советую первую встречу провести не наедине, а в кругу друзей.

### Вместо эпилога.

Вообще, Интернет, конечно, хорошая штука для знакомства, только вот в Сети все безлики. Общась с кем-нибудь в чате, ты общаешься с тенью. Поэтому ты не должен забывать о фотках. У каждой интернетчицы есть отсканированные фотки (если она не первый день в Сети). Так что не стесняйся, проси, чтобы прислала. А лучше всего две или три. Дело в том, что, во-первых, не только ты умеешь обращаться с Photoshop'ом. А во-вторых, когда девушка присылает тебе только одну фотку, будь уверен, это та, на которой она получилась лучше всего, а в жизни она может оказаться совсем другой. Теперь, что касается твоих фотографий. Постарайся отсканировать их как можно больше. И желательно в разных прикидах и местах. Не забывай, в Сети ты сталкиваешься с разными типами девчонок, и каждой ты будешь отправлять что-то своё, что ей понравится. Металлистке — фотку, где ты в косухе. Девочке-паиньке — где ты в чистых джинсах и рубашке. Мажорной — где ты в пиджаке и галстук и т.д. Выправи в Photoshop'е цвета, сделай изображение поконтрастней и чуть поярче, если требуется. Все фотки у тебя должны быть в формате JPG, причём сохраняй их с качеством 6 (в Photoshop). Потому как, если фотография весит больше 100 Кб, качать её довольно противно.

Да, кстати! Чтоб ты особо губки не раскатывал, я скажу тебе, что существуют и профессиональные приколисты. Которые и поговорят с тобой, и фотки пришлют, вот только встречаться почему-то не захотят. А потом ты узнаешь, что это был парень. :) Так что будь на чеку! И вперёд, Ромео!

X





# X-FILES & X-NET



Геннадий Крэк-огенов  
(Dr.Cod@xaker.ru)

Субботний вечер, 23:20, я выключаю телевизор. На этот раз агенты ФБР спасались от плотоядных древесных жучков. Из ушей лезет адреналин. Я вновь развинчиваю телефон на предмет прослушивания. Выглядываю в окно, мой сосед напротив ведет себя очень странно. На всякий случай заглядываю под диван (не за-таились ли там жучки).

Нужно срочно с кем-то обсудить увиденное. В чате на официальном сайте X-files (<http://www.the-xfiles.com/fan-forum.htm>) как всегда полно народу:

« smoking man: Ребята, слышали анекдот? Приходит Скалли домой, а дверь открыта. Ну она сразу Маулдеру звонить на сотовый. Он не отвечает. Скалли достает пистолет, осторожно заходит в квартиру. Из-под двери сортира сочится странный свет. Она распахивает дверь и видит напарника в обнимку с унитазом:

— Маулдер! Что ты делаешь???

— Ищу свой телефон!»



Теперь нужно срочно рассказать анекдот, в русском чате на нашем сайте ([http://www.chat.ru/~x\\_fans/](http://www.chat.ru/~x_fans/)). Затем нужно срочно посмотреть энтомологический справочник, вдруг те плотоядные жучки на самом деле есть. А то ведь не усну!! Трехпалый дятел жрет эту дрянь за милую душу, спи спокойно (<http://www.yars.free.net/English/Science/YSU/Dept/Biol/bioldat/zool/0045.ru.htm>)!

Даже папаша Дэвида Амран Духовны не удержался от статьи в Интернет (<http://dominique.simplenet.com/x/my-son.htm>) «Я не понимаю жизнь моего сына во всем». И правильно, какие у секретного агента Маулдера могут быть от нас с тобой секреты? Он же для нас в сети как рыбка в аквариуме. Сначала, мол, мальчик рос таким «brilliant» и спокойным, в классе первым был с «brilliant» чувством юмора. Все удивлялся, как это мим на Бродвее стоит так долго и не писается. Потом даже в университет поступил, но тут модельные агентства всякие... Словом, учебе «good bay» сказал. И теперь житуха у папаши просто невыносимая, звонят всякие «little girls», Дэвида просят. А иногда и открытки посылают, майл забивают. Амран от фэновских магазинов просто шарахается. Особенно после того, как однажды от фэнов убежать пришлось. Говорят они по телефону с сыном ровно 6 раз в месяц. А мама, которая «furious», все время спрашивает Маулдера по телефону, когда тот свое высшее образование закончит. Телезвезда смеется и говорит «later...later» (позже то есть). А еще папе очень сложно проследить за любовью сына, так как вокруг еще со школы слишком много женщин. Папа все волнуется, дедушкой хочет стать, надо больше общаться с Интернетом, может, успокоился бы...

А недавно на Дэвида обозлился весь Ванкувер, откуда тот литься собрался в Лос-Анджелес, где его новая жена Тиа Леони живет. Да еще, мол, съемки переносите туда же. Словом, теперь над многими престижными ванкуверскими клубами висит красочная табличка: «David Duchovny — go home». А в газетах появляются статьи типа «бедный Дэвид весь мокрый» (ирония по поводу почти тропических ливней в городе, где снимают X-Files). Правда, Крис Картер руками и ногами упирается, не хочет

съемки переносить. (на сайте <http://www.mjq.net/xfiles/> море таких статей, а также всякие скандальные фотки X-агентов)

Если тебе очень хочется пообщаться с Дэвидом Духовны есть такая штука как «Web ring». Это когда ты карточку прям на сайте заполняешь и то, что напишешь, прям к нему, любимому, и попадает (например, на серваке [duchovnyfan.ifrance.com/duchovnyfan](http://duchovnyfan.ifrance.com/duchovnyfan)). Я бы заколебался все это читать. Кстати, Филипп Киркоров пытался что-то такое устроить в русской сети, желание у него пропало быстро. Почти все мои знакомые интернетчики отправили туда по матерному звонку.



Можешь еще записаться в фанклуб официального сайта «секретных материалов» [www.thex-files.com](http://www.thex-files.com). Там ты еще сможешь скачать всякие игрушки, музыку, темы для Windows и, конечно, фотки героев. Но куда приятней отправить, например, наш журнал с этой статьей им по почте. По-русски они, конечно, не умеют, куда им! Но глаза-то у них есть, себя они там узнают. А вот и адресочки:

*Chris Carter, исполнительный продюсер, «The X Files», c/o Fox Broadcasting Company, P.O. Box 900, Beverly Hills, CA 90213.*

*Почта для фанатов David Duchovny и Gillian Anderson: Studio Fan Mail/(имя актера), 1122 South Robertson Blvd., Los Angeles, CA 90035.*

Все они время от времени появляются в чатах, об этом предупреждают примерно за неделю на [www.TheX-Files.com](http://www.TheX-Files.com). Недавно там был Крис Картер (продюсер и главный автор материалов). Тех, у кого есть собственные сюжеты и идеи для X-Files, Крис Картер посылает в известное место (которое так не любит наш корректор). О том, что идеи не принимаются, написано во многих местах в сети.

Если ты подключен к сети и ты фэн «материалов», то телевизор тебе практически не нужен. А если бы по сети можно было смотреть все серии, а не только эпизоды, то я бы давно выкинул ящик в окно. Туда и дорога этому куску д... Можешь ты, к примеру, узнать, что агент FBI достает из широких штанин в случае опасности? Не угадал! Это же Sig Sauer P228 (<http://www.remtek.com/arms/sig/mo-del/228/228.htm>). Компактный пистолет, с хорошим убойным калибром M11. Через Интернет я могу фотку скачать и технические данные. Да что там! Лучше куплю себе такой же, через сеть, вместе с костюмом и табличкой «FBI special agent Crack-o-delov». И ментов пугать пойду! Не веришь? А Масхадов как насчет оружия договаривался... цсссс — военная тайна. ([http://win.winonline.ru/sp/sof/02\\_97/02.rhtml](http://win.winonline.ru/sp/sof/02_97/02.rhtml))

Или, может быть, ты ответишь, откуда Картер сюжеты берет или чьи портреты висят в кабинете Маулдера. Ну что полез в сеть? Картер лопатит UFO журналы и сайты как экскаватор! А портреты президента и главного прокурора ВК и JR (Била Клинтона и Дженет Реноу). Все это я узнал из «часто задаваемых вопросов о X-файлах» (FAQ) на сайте <http://www.geocities.com/Area51/Nebula/8844/faq.htm>. Есть похожие русские сайты <http://kenga.ru:8100/personal/asy/xfiles.html>, там тебе, наконец, объяснят, как номеруются серии. Да что там, есть даже мультимедиа энциклопедии про X-файлы <http://www.user.cityline.ru/~itbsean/allfoto.htm>. Если ты такую себе достанешь, то будешь просто X-спецом. Ребята с сайта <http://x-files.lipetsk.ru> тоже продают 2 PC-шных компакт о Секретных материалах. Правда, хозяин сайта оказался жлобом, и не дал нам диски на тестирование, поэтому что там на них записано, я тебе сказать не могу. Зато истинное наслаждение всей редакции X принесло чтение сексуальных





фантазий фэнов сериала. «Мы со Скалли подъезжаем к биоорганическому заводу. Я знаю, что объект там... У нее такие упругие бедра и нежные губы, кажется, она использует любой момент, чтобы привлечь мой ненасытный взгляд. Я понимаю, что я хочу эту женщину... Правительство опять пытается скрыть информацию о практике контактов. Но мы просто не имеем права потерять нить на этот раз, ведь истина где-то рядом...». Словом, по моему мнению, если бы Крис Картер помер, то он в гробу перевернулся от такого народного творчества. Особенно от фэновского юмора  
<http://www.sciber-net.com/xfiles/misc/humor.html>.

## Выключи телевизор и действуй сам!

Но просто смотреть X-Files — это одно. А вот стать самой агентом — это совсем другое. И Сеть тут — лучший помощник. Картер всего лишь обобщил наши с тобой собственные представления о приключениях агентов. Ведь ты и я не раз слышали историю о катастрофе в Розуэлле (<http://cdl.bmstu.ru/info/book1/roswell.html>). Сна-

чала почти все местные радиостанции передали о катастрофе НЛО, все местные газеты опубликовали это происшествие. Затем приехали военные, и на следующий день было готово опровержение у тех же газет и радиостанций. Но в ту роковую для инопланетян грозу было слишком много свидетелей! Некоторые видели даже трупы пришельцев. Тайна передавалась из поколения в поколение. И лет через 25 мир увидел

фильм вскрытия пришельцев. Об этом фильме Стивин Кинг сказал: «Если бы существовал человек, который так смог подделать вскрытие, он бы работал у меня». Есть и многочисленные заключения анатомов и киноэкспертов о подлинности фильма.

В 60-х психиатры лезли на стену. Каждая вторая женщина считала своим долгом поведать о своих сексуальных отношениях с пришельцами.



Агент Малдер (Дэвид Духовны), агент Скалли (Гиллиан Андерсон) и автор «Секретных материалов» Крис Картер предпочитают земные радости внеземным цивилизациям.

И это сложно было назвать фантазиями, т.к. под гипнозом невозможно лгать. Сейчас психиатры уже на потолке (хорошее дело — привычка). (<http://www.ghosts.org/>)

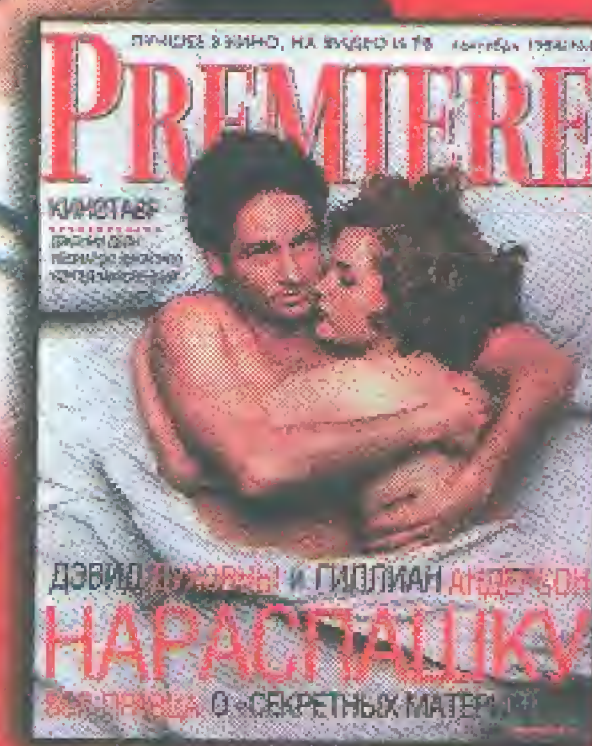
Так что любому хорошо информированному чел'у близки X-файлы. А если он интернетчик, то тем более! Он же видел фотографии лица и пирамид, сходных с египетскими на Марсе (<http://www.hawastsoc.org/solar/eng/fac>

e.htm). Ему доступны рассказы российских космонавтов о встречах с «объектами». (<http://cdl.bmstu.ru/~rf/biblio.html>). Он, конечно же, знает про «Русский Розуэлл». Близ Перми 16 сентября 1989 года над портом Заостровка проходил настоящий бой 4-х НЛО. За этим наблюдал практически весь город, т.к. то и дело вырубалось электричество. Сбитая тарелка хлопнулась в болота летом близ нашей Пермской секретной базы «Белая Башня». Только зимой туда направили трех офицеров во главе с начальником базы (по льду можно пройти по топям).

Позже эти ребята поступили в госпиталь с жуткими радиационными ожогами и пожизненными благами за молчание. Вспоминаете «Секретные»? А уфологи, сразу же бросившиеся туда, обнаружили лишь следы вездехода. И теперь призывают всех: «Возможно, кто-то был свидетелем

транспортировки объекта в ЖИТКУР или может сообщить дополнительные подробности об этой катастрофе НЛО? ОЧЕВИДЦЫ — ОТЗОВИТЕСЬ! Анонимность при необходимости гарантируется. Пишите по адресу: 614010, г.ПЕР-

МЬ-10, а/я 6303, РУФОРС, СУББОТИНУ Н.В.; или в Ярославский УФОцентр. Отныне над пермскими топями самолеты летать не могут — с ума сходят даже немагнитные приборы. А не веришь — пиши мне или Субботину, мы уж тебя убедим (<http://cdl.bmstu.ru/~rf/text/rufors0002.html>). Вырывать секреты у пентагонщиков (шняжников и гонщиков, сидящих в пентагоне), которые так важны для нас с тобой, призваны сетевые Робин Гуды —







*David Pinkney*

**ХАКЕРЫ.** Пока они только примериваются к NASA'вским ([www.nasa.gov](http://www.nasa.gov)) «top secret archives», слушают на самодельных приемниках военные переговоры, пробираются на объекты. Кстати, тренироваться можно в Москве. Академия Генерального Штаба (<http://www.an-centr.ru/texts/warrior5.htm>), что на м. Юго-Западная, — самый настоящий пентагон. Они полностью к твоим услугам, только я тебе про это не говорил. Я верю в то, что придет день, когда мы натянем всех секретчиков, и мир узнает страшную правду... НЛО уже давно часть нашей жизни. Железный способ познакомиться даже с самой неприступной девушкой ([www.analsex.com](http://www.analsex.com)), это спросить: «Ты веришь в инопланетян?» (можно «в неземную жизнь» по твоему вкусу). После обсуждения свежей серии X-Files она расскажет о собственном опыте контактов, а ты про устройство, что стоит у тебя на подоконнике. У каждого продвинутого уфолога компьютер подключен к сети, а на подоконнике стоит детектор НЛО (<http://cdl.bmstu.ru/~rf/text/rufors0001.html>). Делают его так:

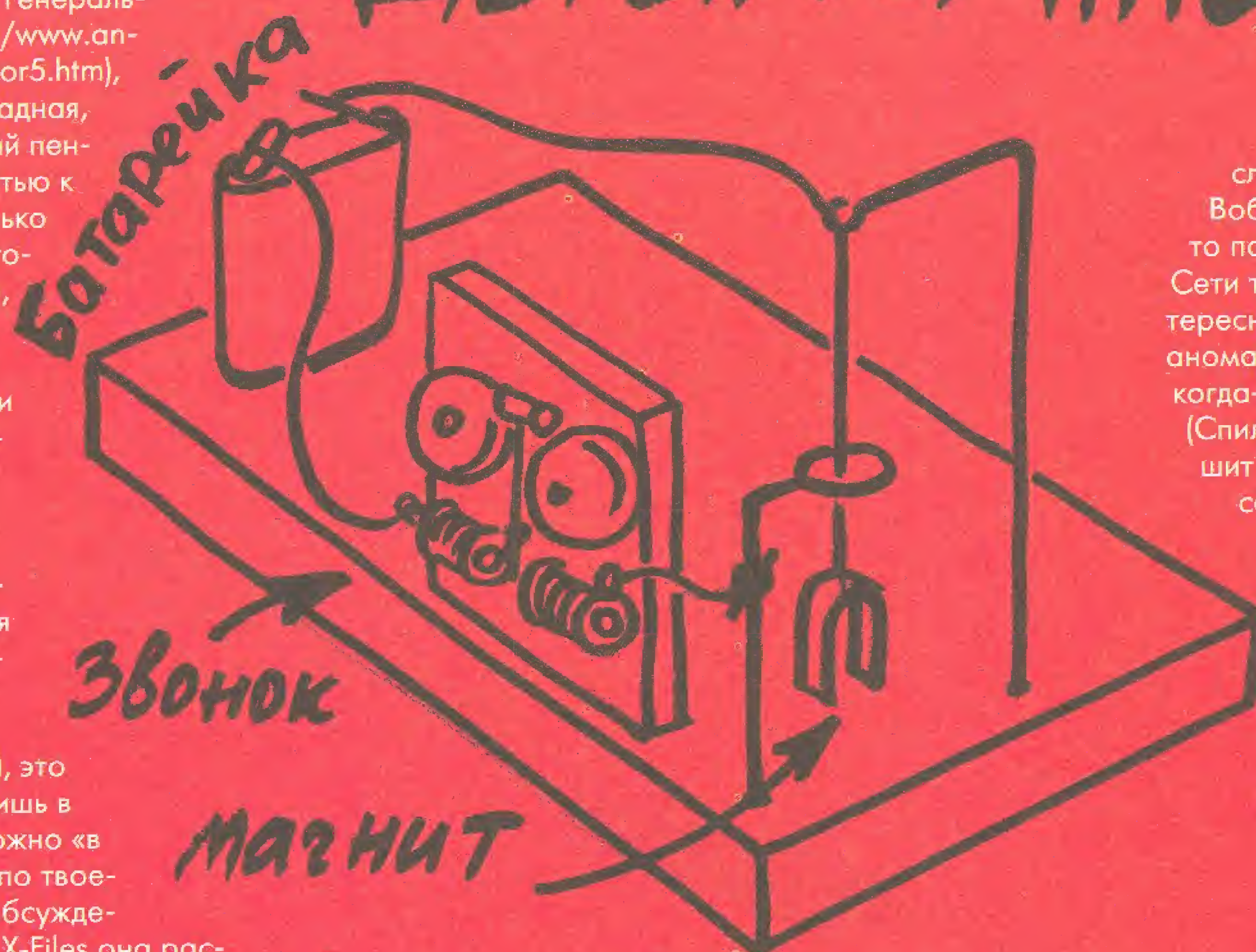
Возьми кусочек дерева, медную проволоку, дверной звонок и батарейку, не забудь мощный магнит. Соедини все, как показано на рисунке. При появлении НЛО магнитное поле будет раскачивать магнит. Проволока заденет за кольцо, и, услышав

И, потом, какой хороший повод отправиться с твоей боевой подружкой по аномальным местам нашей родины ([http://kit.sumy.ua/user/max\\_ssu/crasher.htm](http://kit.sumy.ua/user/max_ssu/crasher.htm)). Их ты тоже найдешь в сети. И ее родители (если имеются в наличии) на это запросто купятся. Я уверен,

что у вас приключения будут почище, чем у Скалли с Маулдером. Мы-то с тобой понимаем, что просто коллеги с боевой подружкой быть скучно и сложно.

Вобщем, если ты не просто пассивный зритель, то в Сети ты найдешь немало интересных вещей обо всяких аномалиях. И, возможно, когда-нибудь, кто-нибудь (Спилберг, например), решит снять фильм о твоих собственных похождениях. Главное — отдели задницу от дивана и действуй! Удачной UFO охоты! Есть еще идея поехать всем скопом... подумай об этом.

## ДЕТЕКТОР НЛО



звонок, ты побежишь с твоей новой подружкой среди ночи смотреть на небо. Прибор реагирует на магнитное поле, поэтому ставь его подальше от лифта. Лучше помести его в стеклянную банку, чтобы поток воздуха не раскачивал магнит. Если ты крутой радиолюбитель, то можешь собрать ЭМ детектор на транзюках.

*Gillie Anders*





На далеком острове Бутаритари, что в тихом океане, богатейший алмазный принц Бокжун решил построить метро между тремя городами острова, портом и алмазным рудни-

**Недавно верховным бутаритарским судом был вынесен приговор 10 хакерам, которые с помощью русского магнитофона «Соната стерео» и IBM 286 подделывали проездные билеты.**

ком. Метро было построено островитянами за 10,5 лет.

На острове множество жителей, около 2,5 миллионов. Поэтому разумным решением было ввести в бутаритарском метро карточную систему проезда. Бутаритарский андеграунд решил многие проблемы жителей королевства.

Недавно верховным бутаритарским судом был вынесен приговор 10 хакерам, которые с помощью русского магнитофона «Соната стерео» и IBM 286 подделывали проездные билеты. Сначала они аккуратно отдирали магнитофонную ленту от проездного, затем копировали на магнитофоне и приклеивали уже на два билета. Но этого было мало, они расшифровали код на компьютере и стали печатать свои проездные на 1 000 000 поездок. Продавали они, конечно, все это по дешевке. Код мне узнать не удалось. Единственный из этих 10, кто помнил его наизусть, был расстрелян первым. А вот как они дублировали проезд-

ные, я узнал. Система проста, как все гениальное! Берешь проездной на метро, аккуратно отдираешь магнитную полосу. Только запомни, где начало (тот конец ленты, что ближе к стрелке). Начало удобно пометить мелом. Эта полоса является отрезком магнитной ленты обычного четырехдорожечного катушечного магнитофона. И по ширине она точь-в-точь такая же. Сейчас

найти такой мафон на помойке или у твоего предка не проблема. Многие ребята в потертых джинсах до сих пор слушают на бо-

бинах «магнитофонных бардов». Основная проблема, это то, что тебе нужно их два!

Два катушечных магнитофона, должны быть стерео, с переключателем дорожек. Соединяешь их трехжильным шнуром.

Нужно сделать так, чтобы с одного без проблем писалось на другой. В оба мафона заправляешь их «родную» ленту, она должна быть «чистой» (без

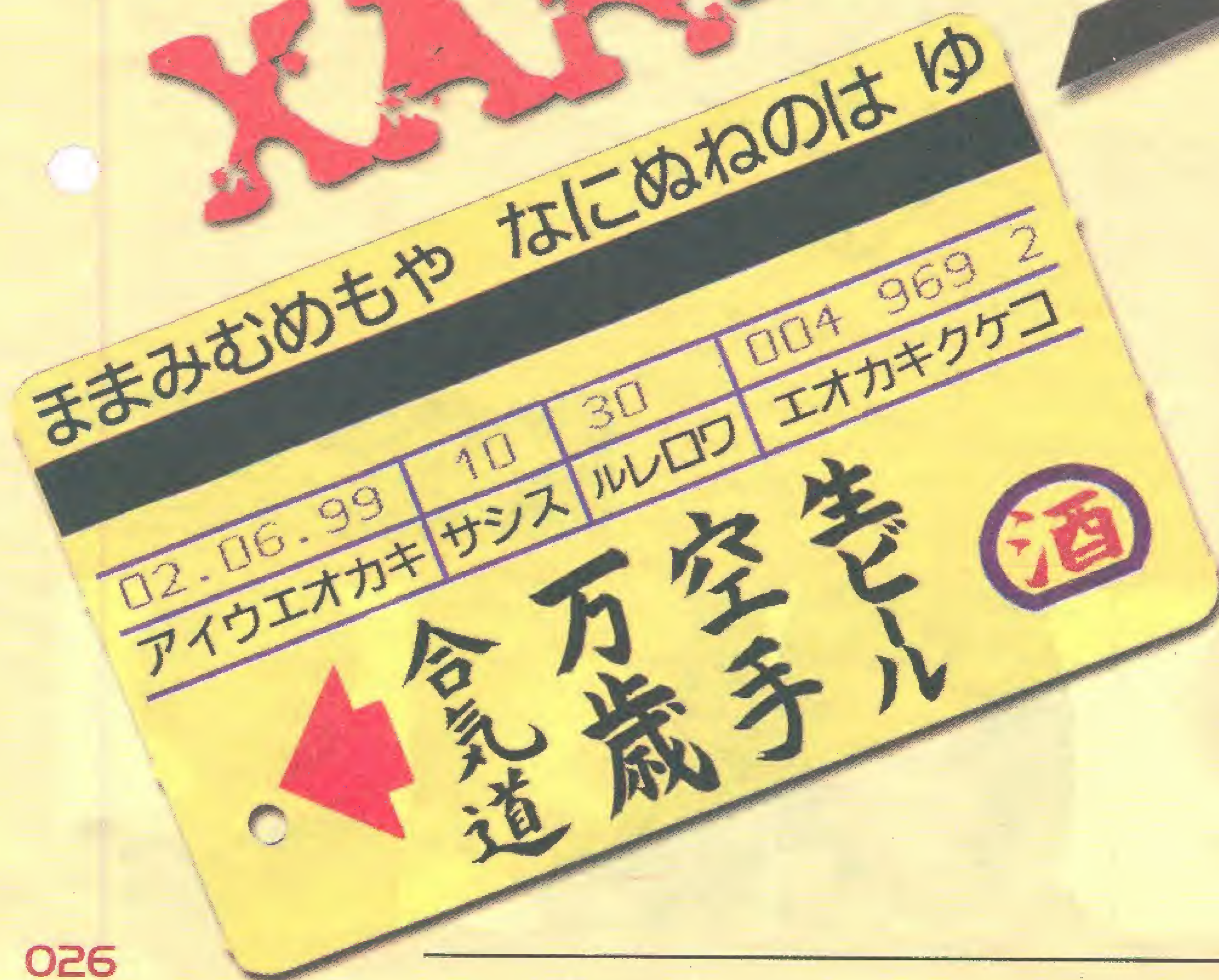
записи). Теперь кусочек с проездного приклеиваешь на длинную «родную» ленту китайским суперклеем. Клей у метро по 2-3 бутаритарских рубля продают. Попробуй прослушать. Ты должен услышать нечто типа модемного коннекта.

После того как добился четкой слышимости, можешь переписывать на другой мафон. Не забудь отметить начало и конец записи на ленте другого катушечника. Переписывай отдельно каждую дорожку. Вместе их переписывать нельзя, так как стереоусилитель смикширует две дорожки. Все время начинай с точки, которую пометил.

**Эту историю мне рассказал уже мотающий срок бутаритарин, а вот его брат, до сих пор скрывающийся в пустынях, знал другой способ. Ну, братца я, естественно, выловил. Он оказался бывшим эмигрантом из России — дядей Сашей. Побеседовали мы с ним, водочки выпили, и пог**

**это дело он мне все и рассказал.**

# ХАКЕРИУТАЯ



Теперь пере-  
пиши оставшиеся  
две дорожки на другой  
части ленты. Для этого на  
первом магнитофоне поменяй ве-  
дущую и ведомую бобину местами,  
т.е. лента проигрывается будет задом  
наперед и кверху ногами. На записы-  
вающем магнитофоне сделай тоже  
самое. Пиши с конца к началу поме-  
ченной зоны на ленте.  
Осталось вырезать помеченную об-  
ласть и наклеить на распечатанную  
на принтере карточку проездного.  
Хорошо, если ты сделаешь синхрон-  
ное включение на оба магнитофона.  
Залезь внутрь и повесь один пере-  
ключатель на двигатели обоих мафо-  
нов.

Дело это требует аккуратности, чет-  
кости и синхронности записей. Ина-  
че в турникете сработает сигнализа-  
ция: «Ой, хакают меня!!! Ой, ой, ха-  
кают!».

Эту историю мне рассказал уже мо-  
тающий срок бутаритарин, а вот его  
брат, до сих пор скрывающийся в  
пустынях, знал другой способ. Ну  
братца я, естественно, выловил. Он



оказался бывшим эмигрантом из России — дядей Сашей. Побеседовали мы с ним, водочки выпили, и под это дело он мне все и рассказал. И, оказывается, существует еще один способ бутаритаринское метро хакнуть. Только этот способ не позволяет копировать проездные в неограниченном количестве, а только удваивать их. Итак, система такова. Магнитная лента на карте на самом деле разделена на две части. И обе эти части абсолютно идентичны! То есть, если ты согнешь проездной ровно пополам, то каждая его часть будет полноценным проезд-

# ПОДЗЕМКА

дним. Эта система была создана для того, чтобы турникеты в метро не глючили, как твой любимый Windows, и если турникету не удалось считать инфу с первой половины, он считывает со второй. Что-то типа back-up'a. :) Вот этим-то мы с удовольствием и воспользуемся. Поехали. Для начала нужно найти середину проездного. Сам ты дурак, сгибанием пополам здесь не обойтись. Нужна очень точная середина. Вплоть до доли миллиметра. Можешь взять линейку и воспользоваться ею. Но лучший способ — насыпать на полоску мелкой металлической пыли. Тогда середина сама тебе покажется. :) Вот теперь ты по этой середине ножничками и пройдишь. Она! И проездного больше нет, есть только две одинаковые половинки. Первый этап завершен. Поехали дальше. Теперь найди какой-нибудь просроченный проездной

и проделай с ним то же самое. Только не забудь проделывать это на другом столе, в другой комнате, а лучше в соседской квартире, чтобы не перепутать части от новой и старой карточки. Теперь по обеим частям от старого проездного начни водить магнитом. Поводи секунд эдак 40, лучше минутку. Это нужно для того, чтобы вся его память стала чистенькой и девственной. Теперь бери скотч (изолента — на старорусском)

**Езжай на острова Бутаритари и продай второй проездной любому местному. Не только на пиво бабок поднимешь, но еще и на девочек и на подписку на наш журнал останется. Только техничнее, техничнее все делай, а то вот тем 10 бутаритаринам-то суд вынес очень строгий приговор.**

и склеивай себе два проездных, да так, чтобы у каждого проездного одна половинка была от просроченного, а другая от нормального. Только клей проездные с обратной стороны, а не с той, где магнитная лента. Хотя... в принципе можно подклеить с обеих сторон. Мозгов, надеюсь, хватит саму магнитную дорожку не заклеивать? Что же ты получил? Ты получил два абсолютно функциональных проезд-

дных по цене одного. (Рекламу сочинил — «Купи журнал Хакер, и второй бутаритарский проездной мы дадим тебе совершенно бесплатно» :) Если рабочий проездной был заряжен на определенное количество проходов, то теперь ты можешь пройти в бутаритарское метро в 2 раза больше раз. Только не забудь, что действителен он будет в течение 30 дней с момента первого прохода по ИСХОДНОМУ РАБОЧЕМУ проездному. Если исходный проездной был месячный, то их у тебя просто стало два. Езжай на острова Бутаритари и продай второй проездной любому местному. Не только на пиво бабок поднимешь, но еще и на девочек и на подписку на наш журнал останется. Только техничнее, техничнее все делай, а то вот тем 10 бутаритаринам-то суд вынес очень строгий приговор. Им запретили пользоваться правительственным электричеством и ездить на метро. Теперь они собирают дома солнечную батарею на минералах и мечтают о взломе военной спутниковой сети США. И о мировом господстве бутаритарского народа.

Специальные корреспонденты X, с острова Бутаритари,

SINtez и  
Саша Трансцендентальный



# Как обидеть или защитить тетю Асю

**ICQ** (I seek you) или по-русски «Ася» - самый популярный на сегодняшний день Интернет-пейджер. В сети ICQ на данный момент насчитывается около 30 миллионов пользователей. Многим юзерам эта программа стала также необходима, как и Вэб-браузер. С помощью нее можно как легко посылать файлы друг другу, так и общаться, причем не только вдвоем, но и огромной тусой (устраивать так называемый ICQ Chat) и многое другое. Все это дополняет прекрасный интерфейс и простота в обращении. Если ты еще не в курсе, что это такое, то беги скорее на <http://www.mirabilis.com/> и скачивай эту прогу себе.

Естественно, такая популярная программа не могла пройти мимо хакеров. И очень скоро появилась куча маленьких программ, способных грохнуть твою Аську раз и навсегда. Ты, конечно, хитрый малый, и через несколько дней накачаешь их себе и выйдешь на тропу войны. Но! Не забудь защитить себя от таких же хитрецов. А вот о том, как это сделать, я тебе и расскажу.

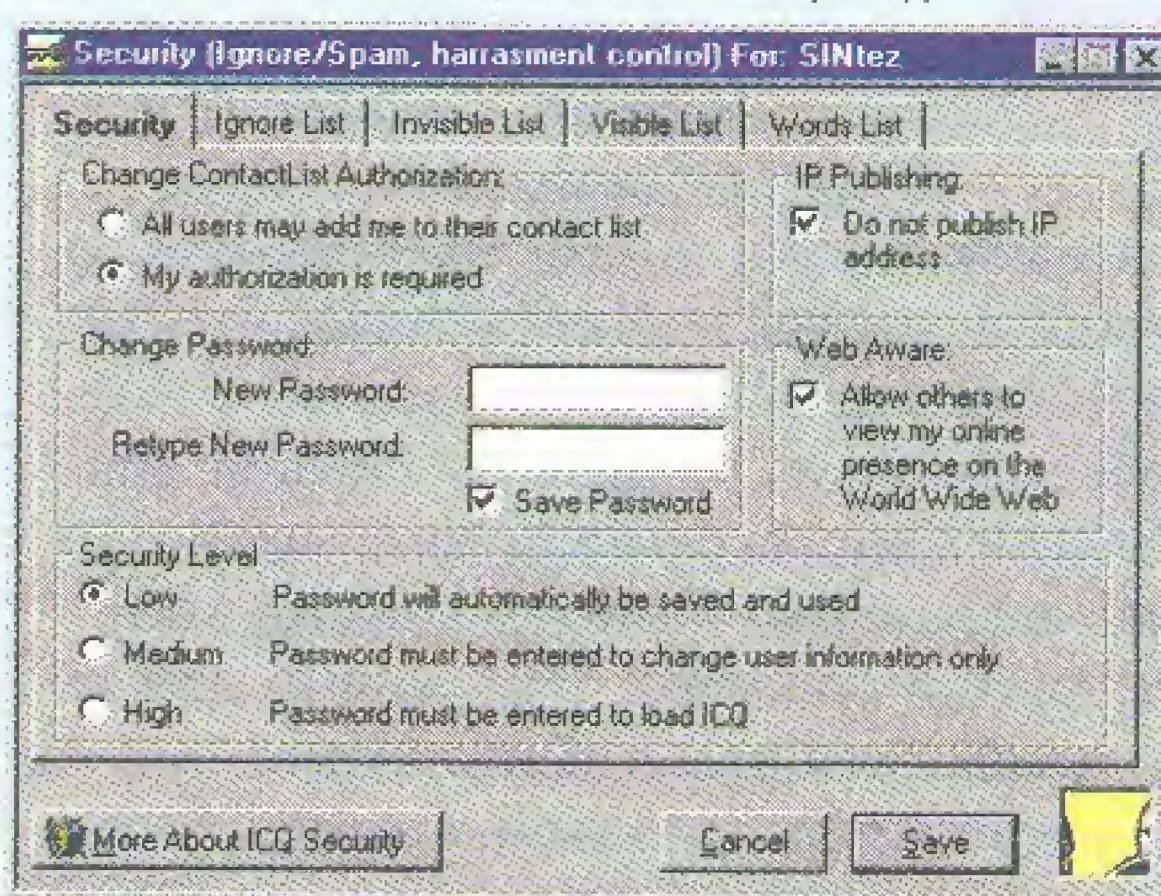
Очень часто мерзкий хакер будет пытаться закидать тебя большим количеством сообщений, причем приходят они будут от сгенерированных UINов (номеров Аси), то есть от пользователей, которых даже не существует в киберпространстве. Это называется ICQ флудинг. В Сети таких программ можно найти очень много всех видов и мастей. Что нужно знать врагу, чтобы тебя зафлудить? А не слишком-то и много... Всего лишь твой ICQ порт и IP адрес. Чтобы узнать IP адрес, нужно для начала посмотреть «INFO» пользователя. В поле «Current/Last I.P. Number» ты увидишь IP адрес жертвы. Если же ты видишь надпись «N/A», то это значит, что IP адрес скрыт (далее я расскажу, как это делается). Итак, даже если IP адрес скрыт, то его все равно можно увидеть, немного подумав... Самый простой и быстрый способ: отсоединиться от сети ICQ (уйти в оффлайн) и посмотреть «INFO» пользователя уже в оффлайне. И IP-шник нарисуеться, как на картине маслом. Теперь можешь снова выходить в онлайн. Второй, более сложный метод, это утилита «NETSTAT», которую включает в себя

Win95/98/NT. Достаточно запустить файл /WINDOWS/netstat.exe, и ты увидишь всех, кому посылал какие-либо сообщения... Естественно, перед запуском файла нужно послать сообщение жертве. Итак, IP адрес ты знаешь, теперь осталось только определить порт ICQ. Для этого существует множество специальных программ. Нужно будет только ввести IP адрес жертвы, и прога скажет тебе порт, на котором висит ICQ клиент. Обычно ICQ порт должен находиться в диапазоне 1000-1100, но так бывает не всегда. Стандартные ICQ порты - 1027, 1029, 1080, 1032. Но бывают и другие. Если проги для определения порта у тебя нет (то есть ты никогда не слышал о поисковых серверах), то придется расплачиваться за свое ламерство и делать все ручками. Без сканера Интернет портов ты, конечно, все равно ничего не сделаешь, так что его уж не поленись, скачай. В Сети такого мусора кучи. Я использую PortScan от 7th Sphere. На мой взгляд, он прост, удобен и, самое главное, эффективен. Итак, с большими усилиями, через 5 недель ты все-таки

достал порт-сканер и заодно узнал, наконец-то, что же это такое - хакерские сайты. Теперь вводим IP адрес жертвы и начинаем сканировать с 1000 порта. Если ты нашел любой открытый порт в этом диапазоне, значит, он тот, что тебе нужен. Вот IP адрес и ICQ порт ты знаешь. В атаку! Вводим информацию в флудер и вперед...

А вот теперь, когда ты знаешь, как вся эта система работает, я объясню, как лучшим способом защититься от этой самой распространенной атаки. Все программы, написанные для антифлудинга, - отстой. Самая эффективная защита предусмотрена непосредственно в самой Аське. Итак, запускаем тетю Асю и в основном меню выбираем опцию «Security & Privacy». В этой опции ты увидишь еще 4 подменю: Security, Ignore List, Invisible List, Visible List. В подменю Security делаем следующее:

1. Ставим галочку в поле «My authorization is required». (это чтоб всякие lamazZ не добавляли тебя в свои контакт-листы без спросу).



2. Ставим галочку в поле «Do not allow others to see my IP address» (скрываем свой IP-шник от посторонних) и ставим еще одну в поле «Allow others to view my online presence on the World Wide Web» (это чтоб народ мог видеть, когда ты в онлайне).

3. В подменю «Ignore List» ставим галочку в поле «Accept messages only from users on my contact list» (это чтоб тебя не могли зафлудить с липового UIN'a) и ставим еще одну в поле «Do not accept WWWpager messages» (и здесь закрываемся от флуда).

Если ты хороший мальчик и делал все в точности, как я написал, то разные придурки, пытающиеся тебя зафлудить, очень сильно обломаются. А заодно ты прикрыв свой IP-шник от чужих глаз (чтоб тебя не нюкали всякие «кул хакеры»). Но к счастью для тебя, воина, и к несчастью для тебя, жертвы, существует много разных кряков для ICQ, позволяющих, например, добавить абсолютно любого пользователя без его согласия в свой контакт лист. Есть полезные кряки, которые

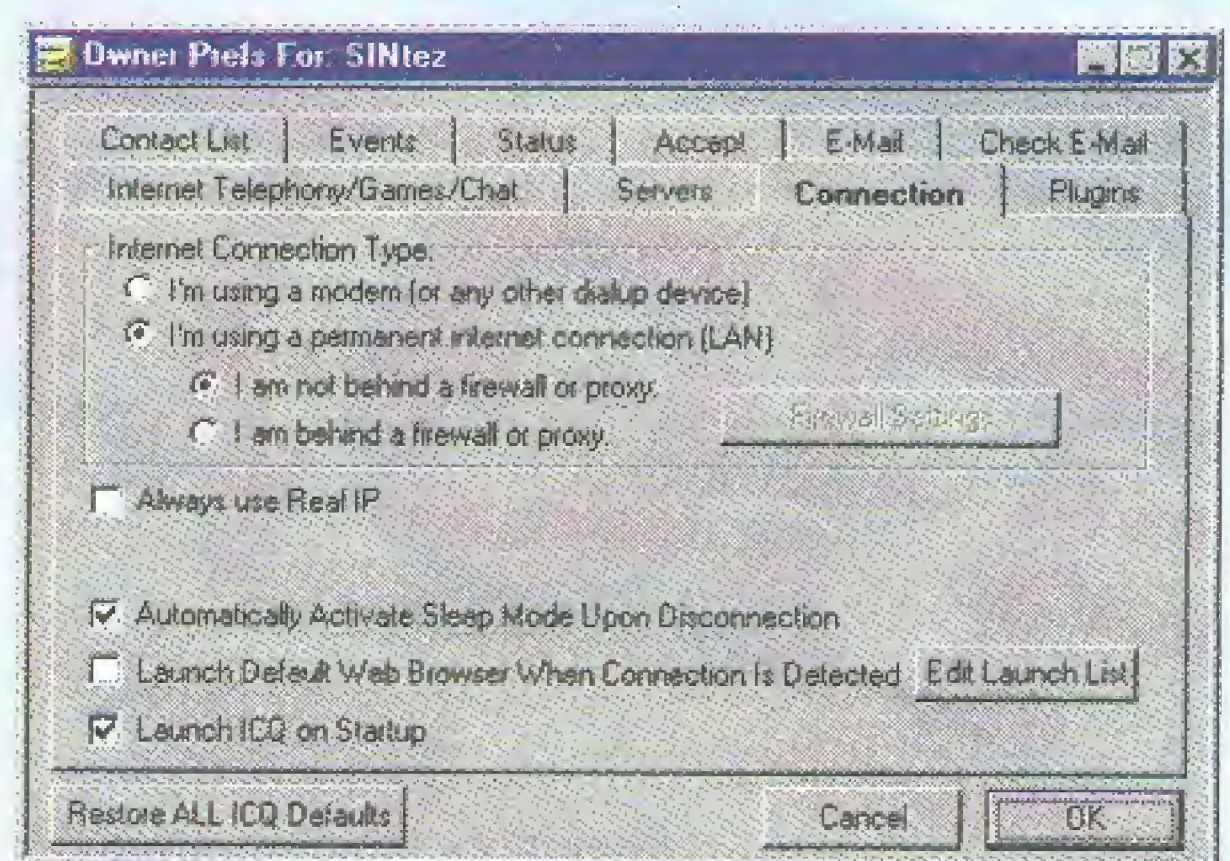
Mishgan aka Windows95.  
E-Mail: [mishgan@hotmail.com](mailto:mishgan@hotmail.com)  
ICQ: 1005765

позволяют увидеть IP адрес, даже если он скрыт, и т.д. и т.п.

Еще один очень эффективный способ защиты, это подмена IP адреса. Когда враг посмотрит твое «Info», то он увидит там IP-шник и начнет атаковать его. Но мимо него пролетит розовая птица Обломинго, так как IP-шник-то этот будет липовым. :)

Чтобы подменить IP адрес, нужно сделать следующее:

1. Зайди в меню, выбери опцию «Preferences».



2. Войди в подменю «Connection».

3. Поставь галочку в поле «I'm using a permanent internet connection (LAN)».

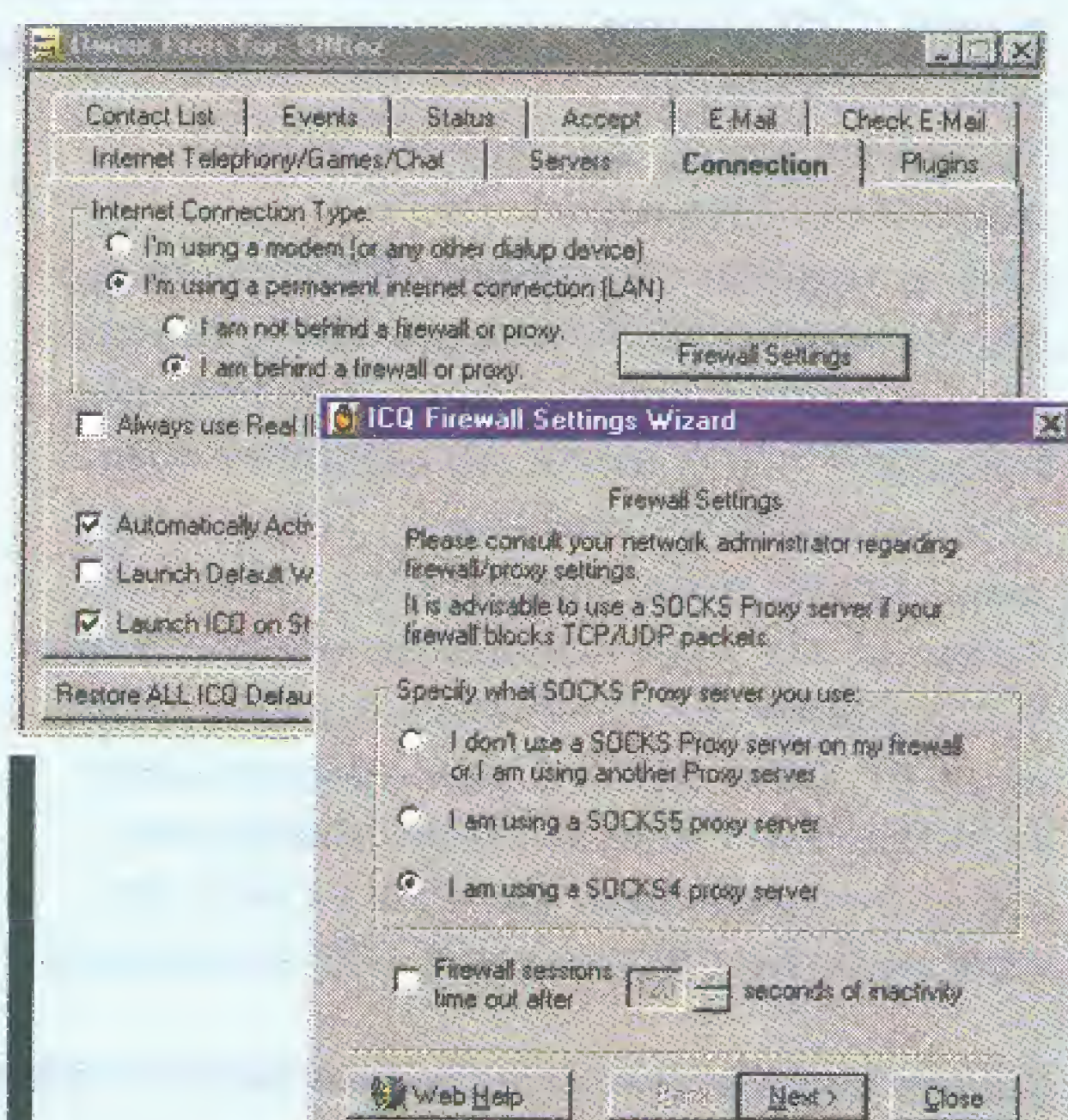
4. Затем поставь галочку в поле «I am behind a firewall or proxy».

5. Нажми на кнопку «Firewall Settings».

6. Теперь поставь галочку в поле «I am using a SOCKS4 proxy server».

7. Кликни «Next».

8. В поле «SOCKS 4 Host» введи поддельный IP адрес.





9. Кликни «Next».

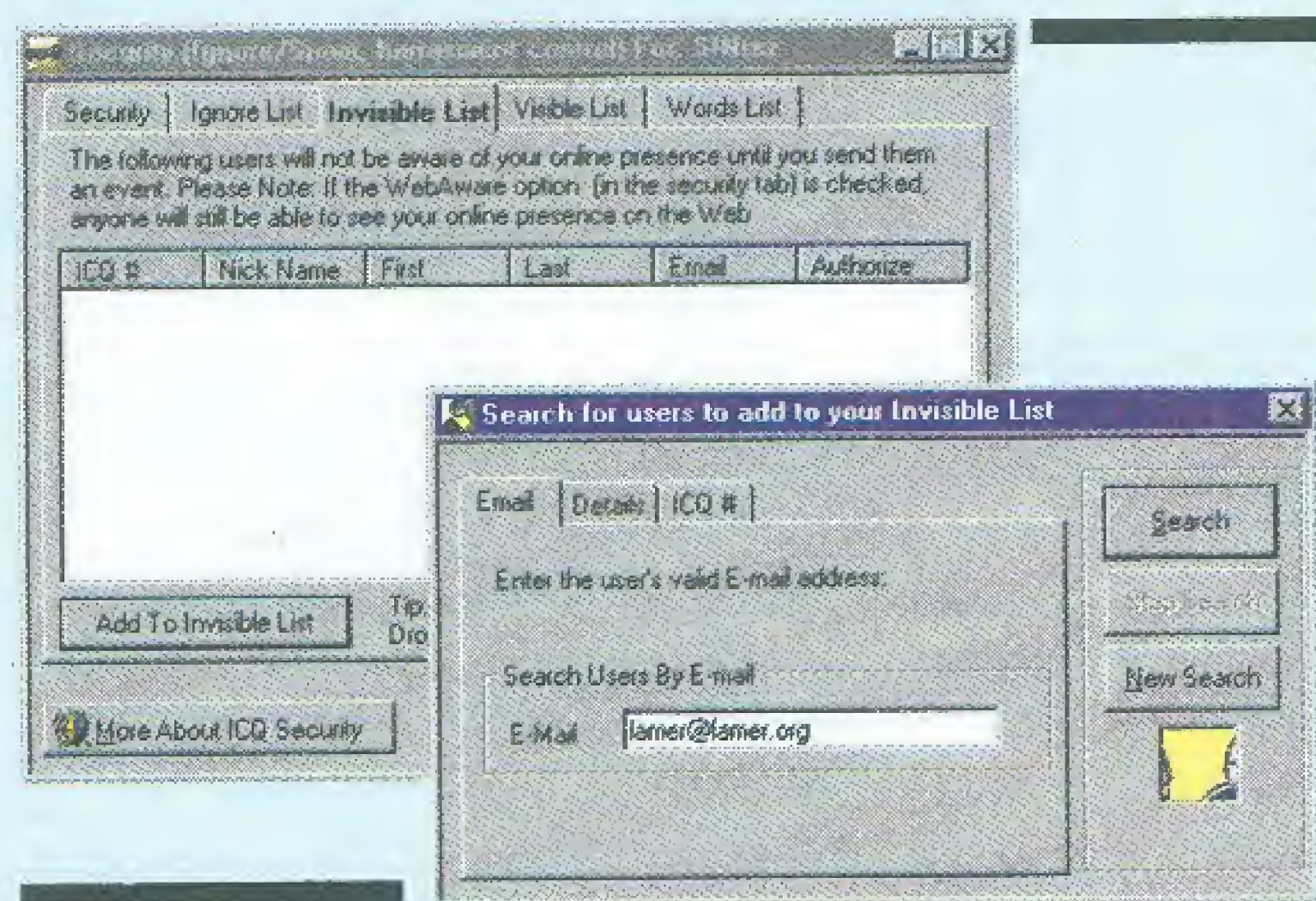
10. Теперь проверь, работает или нет, нажав кнопку «Check my FireWall/Proxy Settings». Если все ОК, тогда жми на «DONE» и расплывайся в ехидной ухмылке. Вот и все дела, теперь в «INFO» у тебя какой-то левый IP, по которому твои тугоголовые враги могут пытаться тебя бомбить хоть до 1 января 2000 года.

Ну а если тебя просто достал какой-нибудь гений, и ты не хочешь с ним разговаривать, то можешь сделать с ним две добрые вещи...

Первая заключается в том, чтобы его сообщения и другие послания больше никогда до тебя не долетали, а вторая - в том, чтобы этот кретин думал, что тебя все нет и нет за компьютером.

Итак, поехали. В первом случае зайти в меню, далее в «Security & Privacy», затем в подменю «Ignore List», после жми на кнопку «Add to Ignore List» и введи E-Mail, NickName или UIN, указанные в «Info» этого придурка. Больше он до тебя не достучится. :)

Во втором случае тоже зайти в меню, далее в «Security & Privacy», затем в подменю «Invisible List», там жми на кнопку



«Add to Invisible List» и вводи E-Mail, NickName или UIN этого же перца. Теперь он больше никогда тебя не увидит. :)

Есть еще одна фишка, которой тебя могут вышвырнуть из Аськи. От этой атаки можно даже вылететь из Инета. После того как недруг узнает твой IP адрес, он будет использовать на тебе различные виды DoS атак (Nuke, ping of death, boink, teardrop, flood). Существует множество программ против подобных атак. На мой взгляд, лучшая из них - «Nuke Nabber». Она не только отражает более 50 видов подобных атак, но и засекает IP адрес нападающего, что очень полезно: можно ему ответить или просто узнать, кто из твоих дружков хочет тебя сбросить. Еще эта прога может блокировать портсканеры и предупредит, когда тебя попытаются просканировать. Еще одно преимущество Nuke Nabber'a над другими программами, это возможность добавления различных портов - как TCP, так и UDP. Можешь даже для прикола добавить порт «80 tcp» (порт, используемый для хождения по www браузером), написать свой IP адрес в браузере, NukeNabber сочтет это за атаку по 80 порту и скажет всю информацию о твоём браузере и предупредит тебя, какой он нехороший. :) Скачать Nuke Nabber ты сможешь на сервере <http://www.freeware.ru/>. Эта программа абсолютно бесплатна.

Ну и, конечно же, стандартное предупреждение: никогда не принимай всякие исполняемые файлы у малознакомых людей. А то у тебя в компьютере будут жить 258 вирусов и 462 трояна, а тебе и так твоего главного вируса - Форточек95/98 - должно хватать. Желаю удачи!

## Как отомстить неприятелю, закрыв его сервер

Если вас кто-то оскорбил на своей страничке или на своем личном виртуальном сервере, вы можете постараться, чтобы его закрыли. Итак, мальчики и девочки, первое, что вам нужно будет сделать, это узнать все о вашей виртуальной жертве...

Для начала нужно выяснить, какая фирма хостит неприятельский сервер, или, если же вам помешала веб страничка, то на каком сервере она расположена. Возьмем для примера тот же ГЕОСИТИС:

<http://www.geosities.com/SiliconValley/Hills/вашажертва/>. Такой URL показывает, что страничка расположена на сервере geosities.com. Ну и еще один примерчик для странички. Возьмем, к примеру, известный российский сервер chat.ru. <http://www.chat.ru/~вашажертва/>. Как вы видите, ваша жертва находится на сервере www.chat.ru. Ну а если же вас оскорбили на виртуальном сервере, то придется повозиться чуть побольше. Любое доменное имя вместе с личным виртуальным сервером принадлежит какой-либо фирме, которая и занимается хостингом. Итак, к примеру, вас оскорбил вымышленный мною виртуальный сервер <http://www.lamer.com/>. Вам надо выяснить, какая компания его хостит. Есть хороший универсальный метод - программа SmartWhois от компании Tamos. Вы можете слить ее здесь: <http://www.tamos.com/soft/>. Если же вы не доверяете никаким программам и прочим пакостям, то все равно сможете найти эту хостинговую компанию. На сервере <http://www.internick.com/> есть фишка, где вводишь доменное имя сервера (вашей жертвы), и вам скажут нем все.

Итак, вы узнали компанию, которой принадлежит сервер неприятеля, теперь осталось только наядбедничать. :)

Идем в ваш любимый почтовый клиент и пишем письма на следующие адреса: xxx - Фирма, у которой заказывали сервер <http://www.lamer.com/>  
To: webhelp@xxx.com;security@xxx.com;support@xxx.com;  
billing@xxx.com;fraud@xxx.com;

Куда-нибудь, я думаю, все-таки дойдет :-)

А текст самого письмеца делаем таким:

Hello... I want to declare that web site (<http://www.lamer.com/>) which you host (as far as i know) has been hacked or has been illegally bought via credit card fraud. They stole personal credit information from my friends and that page includes outrages to respected persons in russian language (win 1251 codepage). I hope that you will check the billing information of that site & put the end to this case.

Thank you for cooperation.

Так же поступаем и со страничкой, только все гораздо проще. Меньше геморроя с хостинговой компанией (тактика описана выше).

Но помните, что валить такие сайты можно только тогда, когда вас серьезно оскорбили, либо по каким-то другим конкретным причинам.

P.S: Не злоупотребляйте этим, а то и сайтов-то не останется.

Mishgan aka Windows  
mishgan@hotmail.com  
ICQ: 1005765

## Дырка из 2-х Телнетов

Эта дырка работает только на очень слабозащищенных серверах ...

Используя ее, ты можешь взять часть файла с паролями на операционной системе Linux.

Что от тебя потребуется:

- 1) Открой 2 Телнета.
  - 2) В одном из Телнетов введи адрес хоста, который тебе нужен и скомандуй /bin/login.
  - 3) Далее введи любой существующий на этой системе login и введи пароль от балды...
  - 4) На другом Телнете скомандуй ps auwx | grep login.
  - 5) Проверь номер процесса и далее скомандуй kill-11 processname.
  - 6) На другом Телнете ты должен получить вот это: Segmentation fault
  - 7) Далее скомандуй: strings core > woah.
- И если ты все сделал верно, то получишь СуперЮзера.



# Как стать рабовладельцем в СЕТИ

KurT (ICQ: 2950197) and  
DoC (E-mail: [serguei@earthling.net](mailto:serguei@earthling.net))

Ну, о Троянцах, наверное, все слышали. Хорошие это штучки для хакера. Впариваешь глупому юзеру прогу, он ее запускает и сразу становится твоим рабом. Отдает тебе свой Интернет-аккаунт, почтовые пароли, аську и всю другую конфиденциальную инфу. Часто он еще дарит тебе доступ к своему винчестеру, позволяет управлять своей мышкой, смотреть на свой экран и т.д. В общем, если рабовладительство тебе по душе, то Троянцы — это то, что тебе нужно.

Мы с приятелем эту фишку быстро протестили, скачали несколько разных Троянов, но, в конце концов, решили сделать своего. О нем-то мы тебе и расскажем.

## Step 1 «Как получить раба»

Для начала скачиваешь себе файл «StlthCfg.exe» ([www.xakep.ru/scfg.exe](http://www.xakep.ru/scfg.exe)) — эта программа сгенерирует Трояна и сконфигурирует его под тебя. Чтобы произвести настройку, ты должен ввести свой Email (на него будут приходить спертые Пароли) и свой идентификатор для опознания тебя самой программой.

Затем наступает самая ответственная часть — впаривание Троянца юзеру ушасть. Впаривание лучше всего производить под видом некой очень полезной программы, якобы ускоряющей работу в Интернете в 5 раз :). Ну или что-нибудь подобное в этом духе. Если юзер действительно ЮЗЕР, то он на это клюнет и с радостью возьмет у тебя прогу и, конечно же, сразу после получения ее запустит. Ура!!! Вот ты и рабовладелец!

Как и большинство подобных программ, наша после первого запуска копирует себя в директорию, где живут винды под каким-нибудь неприметным именем. В то же время она добавляет себя в один из разделов регистра, который обеспечивает ей загрузку при каждом старте виндов. Для обеспечения прикрытия свой легенды (т.е. чем ее представили жертве) она может выдать какое-нибудь сообщение для отвода глаз типа «Required DLL MFC50.DLL not found. The program will now terminate»,

что в переводе с буржуйского значит: «Требуемая библиотечка MFC50.DLL не найдена. Программа завершит свою работу.»

На сайте ты сможешь выбрать нужную легенду или заказать новую. Под этим предложением наш Троянец избежит выполнения обещанных функций (типа апгрейда ICQ до самой неслыханной версии). Для случая, когда Троян запущен не самим пользователем, а, например, закачан на машину через NETBUS (как ломать через NetBus, ты сможешь прочитать в следующем номере) или BackOffice или что-то в этом роде, имеется версия, которая не выдает при запуске никаких сообщений.

Под конец будет запущена та самая неприметная копия программы из директории виндов, чтобы троян мог сразу приступить к выполнению своих непосредственных шпионских обязанностей.

## Step 2 «Куда это меня скачали?»

Наш Троян нацелен на нахождение логинов и паролей доступа в Интернет и WWW серверам. Каждую секунду программа проверяет, есть ли связь с Интернетом. Как только коннект установлен, начинается сбор данных. Для начала составляется список имеющихся соединений и их параметров (телефоны, DNS, имя скрипта и т.д.) с помощью API функции «RasEnumEntries» и «RasGetEntryProperties», соответственно.

Если обнаруживается, что для входа в Интернет используется стандартный виндовский скрипт, то не составляет проблемы, взяв путь к нему из свойств соединения, считать файл. Но такая халва встречается не часто. Если пользователю в лом каждый раз набирать логин и пароль и он поставил галочку «Сохранить пароль» («Save password»), то 95-е/98-е винды сохраняют его в файле кешированных паролей с расширением PWL и с именем текущего пользователя. Наш Троян не упускает возможности поискать файлы с подобным расширением в виндовой директории. Алгоритм получения списка паролей/логинов из подобного файла при наличии

## Антивирус и Вирус

**Антивирус.** Ты кто?

**Вирус.** Область данных!

**Антивирус.** А не вирус?

**Вирус.** Ни Боже мой!

**Антивирус.** А зачем прерывания перехватываешь?

**Вирус.** Я?!

**Антивирус.** Вот же подпрограмма.

**Вирус.** Это не подпрограмма. Это цитата из Лао-цзы на языке оригинала в альтернативной кодировке.

**Антивирус.** А зачем EXE-файлы ищешь?

**Вирус.** А вдруг хозяин спросит: «А где мои EXE-файлы?» А я ему — вот они!

**Антивирус.** Сдается мне, что ты все-таки вирус.

**Вирус.** Ну ладно, только тебе признаюсь, только ты никому не говори! На самом деле я... антивирусная вакцина!

**Антивирус.** А зачем нужна антивирусная вакцина, если есть я?

**Вирус.** Откуда я знаю? У хозяина спроси.

**Антивирус.** А если я тебя на всякий случай все-таки грохну?

**Вирус.** А если я тебя?

**Антивирус.** Не получится. У меня управление.

**Вирус.** А ты свою контрольную сумму давно пересчитывал?

**Антивирус.** А причем тут моя контрольная... ой!!!

**Вирус.** То-то же.



имени пользователя и его пароля на вход в винды давно известен. Этот алгоритм реализован в программе PWL-HACK. Но есть способ и получше. Дело в том, что одна всеми любимая фирма, известная специалистам под именем MS, оставила в виндах функцию, с помощью которой можно получить список кешированных паролей для текущего пользователя вне зависимости, есть ли у

серверов множество. У каждого уважающего себя провайдера есть свой сервер. Но связываться с такими серверами не стоит. Они весьма капризны и могут отказать в посылке письма, если текущий IP адрес принадлежит другому провайдеру. Надежнее использовать нейтральный сервер. Не стоит связываться с некоммерческими, типа тех, что стоят в штатовских университетах. Они имеют тенденцию закрываться без предупреждений, т.к. никому ничего не обязаны. Лучше всего использовать STMP серверы больших почтовых сайтов типа HotMail или USAnet. Они могут потребовать только, чтобы обратный адрес принадлежал данному серверу.

Поэтому, когда будешь

В последнее время появился новый признак хорошего тона — программа должна сама проверять, не выпустила ли фирма-производитель новую версию своего программного продукта, и если сие чудо произошло, то предлагать скачать свежую версию. Наш Троян не исключение. Только он скачивает апгрейд и запускает его, не спрашивая на то разрешения :). Апгрейд в данном случае скачивается не с сайта, а с обычного бесплатного почтового сервера. Т.е. программа «проверяет почту» на определенном сервере и, если обнаруживает письмо с определенным заголовком, скачивает его, распаковывает вложенный в письмо апгрейд и запускает его. Апгрейд деинсталлирует текущую версию программы (завершает работу текущей копии, чистит регистри и убивает программу из виндовой директории) и после инсталлирует себя.

## «Все. Ухожу, ухожу...»

Как я уже упоминал, в программу включена функция деинсталляции. Помимо случая с апгрейдом,

можно деинсталлировать Трояна, запустив его с параметром «pizdets» в командной строке. Например: «Stealth2.exe pizdets». После выполнения данной команды система будет полностью очищена от Трояна, и все твои рабы сбега на волю.

Ну, я надеюсь, что до деинсталляции у тебя дело не дойдет.

Но все-таки предупреждаю: рабовладение подобно наркотику, как только у тебя появится первый раб, ты уже не сможешь себе представить, как же это ты раньше жил, обходясь только своими силами. Как же это ты раньше платил за Интернет? Почему ты раньше не читал чужую почту и не перехватывал чужие любовные письма? Да и, вообще, как это ты обходился только своей «подставкой под чашечку кофе»?

Счастливого хакинга!

X



пользователя пароль на вход в винды или нет. Естественно, данная функция нигде не упоминается, она не документирована. Находится она в неприметном файле mpr.dll и называется «WnetEnumCachedPasswords». С ее помощью наш троян получает список логинов/паролей текущего пользователя.

### Step 3

### «А теперь я всё о тебе расскажу хозяину»

Собранные разведданные отправляются владельцу не просто, а очень просто — по почте. Чтобы отправить письмо, необходимо связаться с почтовым сервером по протоколу STMP. Подобных

конфигурировать Троянца под себя, вводи адрес SMTP сервера — «pop.netaddress.com», предварительно создав себе почтовый ящик на Usa.net. После того как данные собраны, наш троян проверит, отсылались ли данные. Если нет — то данные отсылаются и сохраняются в регистре. Если уже отсылались, то из регистра извлекается предыдущее письмо и происходит сравнение с текущим. Если произошли какие-либо изменения (например, у юзера новый аккаунт в Интернет появился), то письмо отсылается, и в регистре записываются свежие данные о паролях.

Письмо включает в себя описанные выше данные. Скрипты и PWL-файлы добавляются как вложения в письмо.

### «Апгрейду меня!»



# Как нагадить соседу, заглушить чемпионат по футболу.

Нравится мне делать гадости. Ну нравиться! И ничего с собой поделать не могу. А самое главное, что я уже настолько привык гадить всем подряд, что часто эти самы гадости вылезают из меня абсолютно автономно от моего сознания. Вечер... Сажу себе тихонечко в комнате, паяю... Думаю, а не собрать ли мне собственный передатчик квази-излучения, чтоб общаться с другими цивилизациями? Только пару контактиков припаял — влетает сосед с дикими воплями: «Вован! У тебя телевизор работает?» А чёрт его знает, работает он или нет, я из телевизора уже давно себе сканер собрал. Оказалось, что у всех моих соседей отрубились телеки. А причиной всему оказался тот маленький приборчик, который я даже собрать толком не успел. Я не буду рассказывать тебе о том, как меня били ногами все женщины моего подъезда за пропущенную серию «Санта Барбары», а мужики за «Формулу 1». Лучше я расскажу тебе о самой «дьявольской машинке».

## User's Manual

### Описание прибора

Маленькое устройство, умещается на ладони. На кнопочку нажмешь, и телевизоры вокруг шипят. Сволочи! Выгнали меня из фирменного магазина SONY! Полезнейшая вещь для студентов. Если ты готовишься к экзамену, а твой придурок-сосед на всю катушку врубил чемпионат мира по футболу, то вот тут-то ты на кнопочку и надавишь.

### Принципиальная схема

Сделать это просто. Купи батарейку 4,5 вольт, другая не подходит! Купи в Митьке микросхему 155 ЛА 3, она стоит рубля 3, и маленький переключатель (кнопку, микрик, тумблер, что более по душе). Этих трех деталей достаточно! Спаяй

внимательно схему, кнопка ставится на питание микросхемы. Паяльник на ножке микросхемы более 2-х секунд лучше не держать. Микросхему и кнопку прикрути к батарейке скотчем. Петля и антенна должны болтаться снаружи.

### Руководство по эксплуатации

Теперь включи телек на второй канал и жми на кнопку. Лучше всего глушатся РТР, МузТв, Столица, CTC, 31, Ren TV. Иногда нужно поводить прибором в пространстве. Симптомы бывают самые разные: полосы всех мастей и размеров, изменение цвета, шипение, дерганье экрана. Если найти правильную точку в пространстве, то канал срывается вовсе. Чтобы тебя не заметили, прибор клади в карман штанов, а провода засовывай под свитер/рубашку.

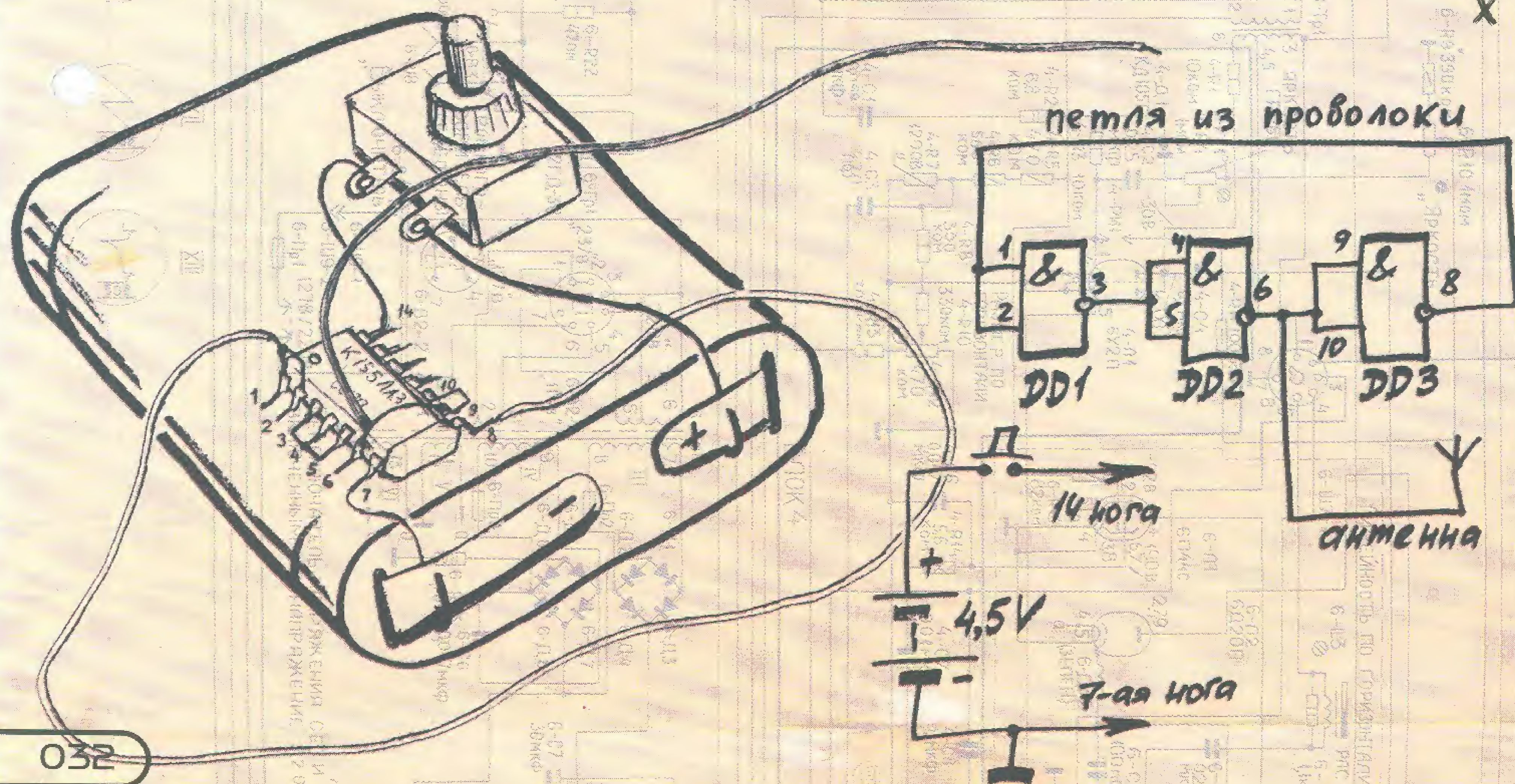
### Памятка потребителю

Если хочешь глушить телевизоры во всем доме, то минус батарейки прислони к батарее отопления! Помни, что бывают (редко, конечно) телевизоры с внешним усилителем и с хорошей, дважды экранированной, антенной — на них помехи действуют плохо. Провода должны висеть на некотором удалении от устройства, т.е. если ты их обмотаешь вокруг устройства, ничего работать не будет.

### Противопоказания

Цифровые телевизоры могут необратимо портиться, т.е. полосы могут остаться навечно. Компьютерный TV-tuner ПРОСТО ПЕРЕГОРАЕТ!!! У некоторых чувствительных людей от прибора начинает болеть голова и расти волосы на языке. Длительное применение не рекомендуется. Прибор используется в лабораториях NASA для зомбирования личностей, подобных тебе. Поэтому рекомендуется полчаса постоять под окном твоей благоверной, усиленно давя на пимпу устройства, а потом явится к ней и прямо сказать: «Где ты была с 9 до 11, 8 июля 1862 года???». Девушка не сможет сопротивляться и выложит тебе всю правду.

Прости, больше рассказывать не могу, мне стучат дубинкой в дверь: «Открой-те!!! Милиция!!!»...





## Baldur's Gate

Перво-наперво откройте файл Baldur.ini в каталоге с игрой. Нажмите какую-нибудь кнопку для поиска и отыщите секцию под названием [Game Options]. В нее добавьте следующую строку:

Cheats=1

Теперь сохраните файл и запустите игру (не перепутайте). В игре нажимайте Ctrl-Tab и в появившейся строке ввода набирайте: Cheats:TheGreatGonzal() - вызов 10 ужасных куриц-убийц. Cheats:FirstAid() - 5 бутылок здоровья, 5 противоядий, 1 свиток превращения из камня в человека.

Cheats:Midas() - добавляет вам, ни много ни мало, 500 золотых.

Cheats:CowKill() - зверский чит, выполняет заклинание «Убить корову», если поблизости есть хоть одна.

Cheats:DrizztAttacks() - вызывает бойца по имени Drizzt, предварительно его разозлив.

Cheats:DrizztDefends() - вызывает бойца по имени Drizzt, дружески к вам расположенного.

Cheats:CriticalItems() - у вас появляются все необходимые вещи для прохождения игры (у меня такое почему-то не случилось).

Cheats:Hans() - перемещает всех ваших подопечных на соседний свободный участок.

Cheats:ExploreArea() - открывает всю карту для особо нетерпеливых.

## Blood 2: The Chosen

Как и в старые добрые времена, для активизации кодов надобно в процессе игры нажать «Т». А дальше вводите по выбору.

MPGOD - сами догадаетесь.

MPKFA - напрягите же память! Ромео, импы, BFG...

MPAMMO - пополнить амуницию.

MPCLIP - проходить сквозь стены (аки короед).

MPHEALTHY - тотальное восстановление здоровья.

MPWHEREAMI - ваши координаты.

MPHIDEME - убрать координаты.

MPBEEFCAKE - увеличить вашу силу, что приведет к еще большей кровавости игры.

MPKILLEMALL - произвести тотальную зачистку уровня от монстрачьего присутствия.

MPSPEEDUP - увеличить ско-

рость, возможные величины - от 1 до 5.

MPSTRONGER - увеличить силу, возможные величины - от 1 до 5.

MPCALEB - превратиться в Калеба.

MPOPHELIA - превратиться в Офелию.

MPISHMAEL - превратиться в Измаила.

MPGABBY - превратиться в Габриэлла.

MPGOBLE - нескромный чит, появляется надпись: «Brian L. Goble is a programming god!».

MPSCORPIO - аналогично предыдущему.

MPTOTARO - совсем нескромный, выво-

дит надпись: «Jim Totaro is da man!».

MPGOSHOPPING - все вещички сразу.

MPNICENURSE - +25 здоровья.

MPREALLYNICENURSE - 300 здоровья сразу, чтоб не мелочиться.

MPWARD - +25 брони.

MPNEWCROWARD - 100 брони.

MPCARBONFIBER - Willpower Powerup.

MPTAKEOFFSHOES - теперь вы невидимка.

MPHERKERMUR - Triple Damage Powerup.

Теперь по оружию. Если вы очень жадны до убийства - наберите код дважды, и тогда оружие появится в обеих руках, ежели это предусмотрено, конечно.

MPBERETTA - беретта.

MPSUBMACHINEGUN - Submachinegun.

MPFLAREGUN - Flaregun.

MPSHOTGUN - Sawed-off Shotgun.

MPSNIPERRIFLE - Sniper Rifle.

MPHOWITZER - Howitzer.

MPNAPALMCANNON - Napalm Cannon.

MPSINGULARITY - Singularity Generator.

MPASSAULTRIFLE - Assault Rifle.

MPBUGBUSTER - Bug Buster.

MPMINIGUN - Minigun.

MPLASERRIFLE - Cobalco Laser Rifle.

MPTESLACANNON - Tesla Cannon.

MPVOODOO - кукла Вуду.

MPTHEORB - The Orb.

MPLIFELEECH - Life Leech.

## Carnivores

Если в процессе игры набрать debugon, то настанет полнейшая лафа. Динозавры не будут замечать вашего присутствия, пока вы не выстрелите. Патроны сделаются бесконечными. И даже лава станет для вас не вреднее, чем соленая вода в море вокруг острова. Плюс еще и следующие горячие клавиши активизируются:

Ctrl - теперь вы сумеете догонять удирающих от вас динозавров.

Shift + S - медленный режим - не то что бы для тормознутых, а просто для наблюдения за движениями динозавров (ин-

тересно, а бинокль тогда для чего?).

Shift + T - информация о времени, затрачиваемом на прорисовку кадра (1000/FPS), и количестве полигонов.

## Extreme G2

Если вы не слишком тщеславны, попробуйте перед соревнованием сменить имя игрока на: neutron - происходящее приобретает желто-черную клетчатую окраску, совсем как в фильме «Tron».

spuuee - вид с самолета (игра превращается в Micro Machines).

spiral - камера (из)вращается.

nitroid - неограниченное кол-во ускорителей.

mislplace - лучшее оружие.

mistake - неограниченное кол-во ракет.

xcharge - неограниченное кол-во оружия и брони.

2064 - очень футуристичные машины.

xxx - ускоряет игру.

flick - показывает всего четверть экрана.

pixie - уменьшает дистанцию, на которой вдалеке появляются новые предметы.

И примите к сведению, что после активизации читкод уже действует

вплоть до выхода из игры. А значит, можно включить хотя бы даже все читкоды, заходя под разными именами из числа вышеперечисленных. Таким образом, игра может приобрести даже психоделический вид, когда вы будете гнать по клетчатому уровню на футуристичной машине со всем оружием и смотреть на это через вращающуюся камеру с высоты птичьего полета...

## Uprising 2

Для ввода кода нажмите ввод и, помоляся, вводите: CHUMP - невидимость.

DANGEROUS - неограниченное оружие.

TUFF ASS - супероружие.

CHUMP 2-й раз - супер-скорость, невидимость.

DANGEROUS CHUMP - неограниченное оружие, невидимость.

STORMY - дождик пошел...

WAY MO MONEY - +5000 денежек.

SLICK - суицид, рекомендуется.

DONE - победа.

YOYO - неуязвимость.

CLEARSKY - чистое небо над головой.

FLURRY - снег, зима, снежные бабы

взамен настоящих...

Подборку скотвил KodeMaster

Вниманиел «Хакер» - на сегодняшний день единственный в России игровой журнал, публикующий только полностью проверенные коды. Если ты не тормоз и если у тебя нормальная версия игры, то все приведенные коды будут у тебя работать.



## Resident Evil: The Movie

Как вы уже могли догадаться, прочтя надпись на обложке номера, снимается кинофильм по ужастик-овому экшену **Resident Evil**. Причем, что не может не радовать, нас ждет не какой-нибудь пошлый боевик или, того хуже, дурацкий приключенческий роман, а самый что ни есть всамделишный фильм ужасов. Бюджет кинофильма заявлен как 60 миллионов баксов (хотя поговаривают, что киностудия собирается уложиться в двадцатку). Режиссирует **Джордж Ромеро** (не путать с Джоном Ромеро), ранее снявший «Ночь живых мертвецов» (1968) и «Dawn of the Dead» (1978). В ролях — достаточно второстепенные личности. Ходили слухи, что снимется Брюс Кэмпбелл (главная роль в «Зловещих мертвецах»), но — увы. В настоящий момент фильм находится на самой ранней стадии



своего становления, иначе говоря — на стадии написания сценария. Само явление кинокартины ожидается под конец 1999 года, причем народ там надеется успеть до того, как в свет выйдет третья часть **Resident Evil**. Предсказать качество фильма на данном этапе не возьмусь, хотя имя Джорджа Ромеро не внушает мне особых надежд. Да и актерский подбор какой-то второсортный. Скорее всего, снимут стандартный ужастик с парой оригинальных ходов (авось, игра им вдохновения придаст) и стандартным набором ужа-сающих спецэффектов. А тем временем на PC приходит **второй Resident Evil** — буквально со дня на день, как я этот текст пишу, он поступит в продажу. Первая часть была с приставок портирована весьма неудачно — графика накрылась. Поглядим, как получится вторая...

## Гильотина для Nintendo 64

**UltraHLE** — так называется эмулятор, позволяющий запускать игры с **Nintendo 64** на PC. Ранее предполагалось, что создание чего-либо подобного невозможно, однако — пожалуйста в гости к Сатане, столы сервированы, и вам отведена роль закуски. Эмулятор уже поддерживает в районе тридцати игр, среди которых значатся все основные хиты этой приставки (в том числе **Mario 64** и **Zelda**). Сами игры (то бишь так называемые rom'ы) легко можно найти на просторах И-нета, запустив search по любому из обычных поисковых серверов.

Минимальные системные требования эмулируемых под **UltraHLE** игр выглядят следующим образом: трехмерный ускоритель типа 3Dfx (т.е. по протоколу Glide) и второй Pentium с 32 мегами оперативки. А при конфигурации P2-300 с 64 мегами и Voodoo2 с 12 мегами игры пойдут в разрешении 800x600, при этом далеко превосходя пресловутую **Nintendo 64** по качеству. Вот так-то, господа приставочники! Съели? Для незнающих добавлю, что **Nintendo 64** по своим показателям уступает только новомодному дерьму по кличке **Dreamcast**. Кто-то там говорил, что PC такого не вытянет?.. Хозяева **Nintendo 64** сейчас рвут и мечут, так как появление эмулятора грозит им многомиллионными



Super Mario 64 (3Dfx :-)

потерями. Некоторые специалисты даже предрекают скорую смерть приставки (предлагаю выпить за это — хороший повод). Что касается создателей **UltraHLE**, то это два программиста-энтузиаста, которые, по их же собственным утверждениям, крайне удивлены тем, что их эмулятор приобрел такую популярность (а он приобрел — сейчас вся индустрия на ушах стоит). В дальнейшие подробности вдаваться не стану, хотя тут много чего порассказать можно. Кому охота скачать эмулятор — идите на сайт [www.bstream.com/~nbw-bolen/](http://www.bstream.com/~nbw-bolen/). И специально для блюстителей законности: это совершенно легально. Собственно, в этом весь комизм ситуации: нет закона, по которому эмуляторщиков можно было бы привлечь к ответственности. И не будет, попомните мое слово.



The Legend of Zelda: Ocarina of Time (3Dfx :-)

## Чего не хватает третьему Descent?

Правильно — там не хватает вашей лопухой физиономии губителя мирных горнопильных роботов. Но, как недавно стало неизвестно, этот единственный недостаток грядущего головокружительного (в прямом смысле слова) супер-action исправим.

Сканируйте (или нарисуйте) свою фотку. Уменьшайте ее до размеров 64x64 пикселя и сохраняйте как **psx** или как **tga**. Дальше идите на этот адрес:



Descent 3 (Outrage и Interplay)

[www.interplay.com/descent3/iyf.html](http://www.interplay.com/descent3/iyf.html), читайте инструкции (их много, но ничего особо сложного) и шлите свою фотку разработчикам. Потом, купив компакт с **Descent 3** и введя имя своего пилота (также сообщенное разработчикам), вы начнете игру с пилотом, у которого будет ваша морда лица. Только, народ, поторопитесь — прием фоток может завершиться в любой момент.

## Некролог: Prax War

Волею **Electronic Arts** были прекращены работы по игре **Prax War**, на которую возлагали надежды многие поклонники жанра 3D action. Игра создавалась студией **Rebel Boat Rocker**, образованной преимущественно выходцами из **3DRealms** — людьми, благодаря которым появился **Duke Nukem 3D**. Причем, как в случае с Дюком, для игры был разрабо-



Prax War (Rebel Boat Rocker)

тан собственный движок, содержащий много элементов, которые еще очень не скоро появятся в каких-либо иных играх.

Официальной причиной закрытия **Prax War** стало то, что студия «не уложилась в технический график», то бишь сильно задержалась по срокам, не смогла предоставить достаточно убедительных доказательств крутости своего проекта и прочее в том же духе. Жаль. Причем все наработки принадлежат **EA**, которые финансировали проект, так что игра уже не появится ни в каком виде. Вдвойне жаль. Более подробный репортаж о причинах закрытия **Prax War** вы сможете прочесть в следующем номере (точнее, скорее всего сможете — не люблю давать гарантий).



## На пусок грядет Бэтман

Ubi Soft прикупили лицензию на разработку игры по вселенной «Похождения Бэтмана и Робина» (и нечего смеяться, это действительно вселенная — одних комиксов по ней нарисовали столько, что никаких «навигаторов» не хватит их все поперепечатать).

По жанру ждите смесь action и adventure. Полностью трехмерная среда — Ubi Soft подогревают под это дело один из принадлежащих им игровых движков, могущий вытягивать открытые пространства. Предположительно, по характеру геймплея это окажется нечто плана *Indiana Jones and the Infernal Machine*.

Проект обещает быть громким (еще бы! — лицензия наверняка не за кружку пива куплена). Появится в двухтысячном.

## От Microsoft свежала лимонная моська

Лимонная собака (lemon dog) — персонаж, принадлежащий небольшой компании Inner Workings, в наших с вами глазах отметившейся разработкой аркадной леталки *Plane Crazy*. В прошлом Inner Workings много и плодотворно сотрудничали с Microsoft. Некоторое время назад пути мелкой компании и мелко-мягкого гиганта разошлись... а вскоре Inner Workings выяснили, что Microsoft без зазрения совести продолжают использовать взлелеянную ими карикатурную лимонную собачонку в своих вредительских целях (в рекламе, на сайтах и так далее).

Inner Workings восприняли обиду и возлялись по этому поводу, пригрозив судами и прочими гадостями. Гигантская Microsoft с недоумением на них поглядела, пожала плечами и вернула собачонку законному хозяину (т.е. изъяла из рекламы и прочее). Теперь Inner Workings, повизгивая от счастья аки облаившая слона моська, кичатся своей победой и с удовольствием раздают интервью...



Lemon Dog — погубитель Microsoft

## Ролевая сходка

Мало кому сейчас известна компания под названием **Big Red Rock**, которая ранее была мало кому известна под именем **Cerberus Games**, анонсировала разработку игры под названием **Mystic Isle: The Darkening**. По утверждению президента компании Кристофера Уайта, это будет «как если бы **Baldur's Gate** встретил **FFVII** встретил **Fallout** встретил **Fallout 2**».

Мы расскажем про **Mystic Isle: The Darkening** более подробно, как только узнаем что-нибудь большее, кроме как «полное 3D» и «наш движок круче, чем все прочие движки, так как...».

## Шестой компакт для Балдура

Подробности относительно выходящего весной официального адда-она для **Baldur's Gate**, называемого **Tales of the Sword Coast**.

Некий остров, на котором высится зловещая и таинственная Дурлагская Башня, ждет своих завоевателей. Она полнится ловушками, западнями, вражьиими недоносками и, конечно же, сокровищами. Причем район с башней просто прицепляется в игре, расширяя ее. Таким образом, у играющего есть три альтернативы:

1. Начать игру заново. Все останется как раньше, только игровой мир делается чуток

## Коротко о разном

Немецкая Topware объявила о разработке **expansion pack** для **Knights&Merchants** и двумерной комиксовой адвенчуры **Galador**. Virgin стали издателем ультранеобычного трехмерного экшена **Evolva**. Причем они были не единственными, кто рвался издавать эту игру от Computer Artwork.

Geewhiz Entertainment объявили о скором выпуске 3D аркады **Halloween Harry 3D**, продолжением бытовавшего в начале девяностых двумерного **Halloween Harry** от Apogee.

Недавно возникшая компания **RedEye Interactive** переименовалась в **Verant Interactive**, мотивировав подобный странноватый поступок тем, что сейчас пруд пруди компаний, в названии которых употреблено слово «Red», а потому часто возникает нежелательная путаница. Ну да — **RedOrb**, например.

Sony проиграли в суде первый раунд слушаний против студии Connectix, которая уже начала продажу **Virtual GameStation** — эмулятора PlayStation для Macintosh. Sony хотели означенный эмулятор запретить — не удалось, в суде их претензии не признали. А значит, всякий желающий, раздобыв означенный эмулятор, может крутить у себя на Маке диски PlayStation. Причем Connectix, довольные одержанной победой, немедленно заявили о скором выпуске версии эмулятора для PC. Будем ждать (хе-хе). В первые восемь недель после поступления в магазины **Half-Life** перевалила через рубеж полумиллиона проданных копий, сделавшись самой быстрой по скорости продаж игрой в более чем двадцатилетней истории своего издателя, компании Sierra. Последняя никак не нарадуется на детище Valve Software. Даже сайт недавно открыла, координаты — [www.gameoftheyear.com](http://www.gameoftheyear.com), посвящен наградам и призам **Half-Life**.

Как известно, работы над научно-фантастическо-приключенческой **Star Trek: Secret of Vulcan Fury**, разрабатывавшейся под эгидой Interplay, в октябре того года были приостановлены, причем — на неопределенный срок. И вот недавно группа фанатов сериала, в конце озабочившись судьбой **Vulcan Fury**, сварганила петицию, в которой обращается к Interplay с настоятельной просьбой о возобновлении работ по игре. Текст петиции можно почитать по адресу [www.games-domain.com/gdreview/petition/petition.html](http://www.games-domain.com/gdreview/petition/petition.html).

Ходят слухи о том, что Blizzard начали работы по **Warcraft III**. Последние отнекиваются, но

поширше.

2. Продолжить текущую игру, загрузив любую свою прежнюю сохраненку.

3. Стартовать с того места, где завершилось прохождение игры, т.е. перед самой последней битвой, дабы смотаться на новые территории и затем уже устроить финальную разборку Саревуку.

А я вот тут думаю... Наши пираты адда-оны издавать не очень любят. Если же издадут, то почти всегда кладут на компакт с адда-оном заодно и оригинальную версию игры. Любопытно, а с пятикомпактным Балдуrom они как... наверно, тоже, по старой привычке?..



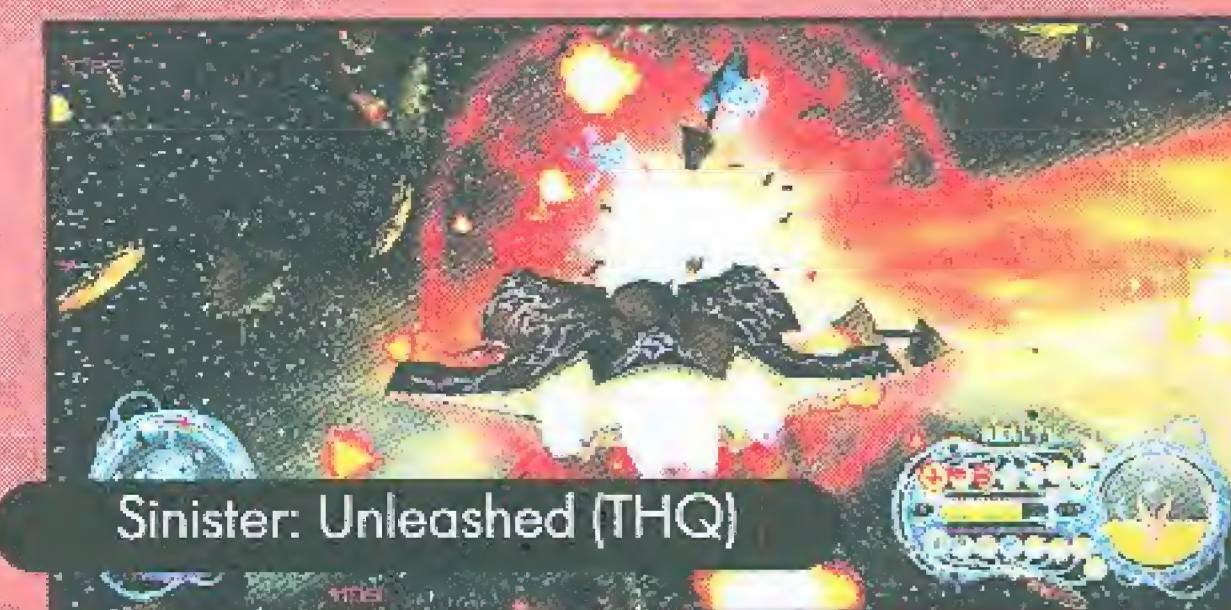
Halloween Harry 3D (Geewhiz)

подозрительно вяло. Значит — уже делают, но не хотят раньше времени поднимать шумиху. С чем всех поклонников и поздравляю. Поговаривают, что 3DO подали в суд на **PopTop Software**, потребовав с них 2 миллиона баксов возмещения за то, что последние использовали в своем **Railroad Tycoon 2** фрагменты принадлежащего 3DO кода. Альфа-версия **Might&Magic VII** вошла в стадию финального тестирования, и 3DO пытаются всех уверить, что уже в конце марта игра появится в продаже. Лично я сомневаюсь, но — чем черт не шутит!

Все еще нельзя с определенностью сказать, будет ли снят фильм по **DOOM**. Однако работы в этом направлении ведутся: есть люди в Голливуде, которые пишут и пытаются пробить сценарий по игре. Если удастся — мы будем первыми, кто об этом вам напишет. **Monolith** анонсировали **Sanity** — следующую после **Shogo** и **Blood 2** игру, создаваемую на их собственном движке **LithTech Engine**. По жанру это action-adventure в перспективе с первого лица, содержащая немало интересных и необычных черт.

В 1983 году на игровых автоматах немалой популярностью пользовалась стрелятельная аркада **Sinister**. Казалось бы, про ту аркаду все уж и думать забыли... Ан нет! Ни с того ни с сего **THQ** вдруг вознамерились издать ее, осовремененный трехмерный вариант для PC, каковому присвоили наименование **Sinister: Unleashed**. Спыхватились.

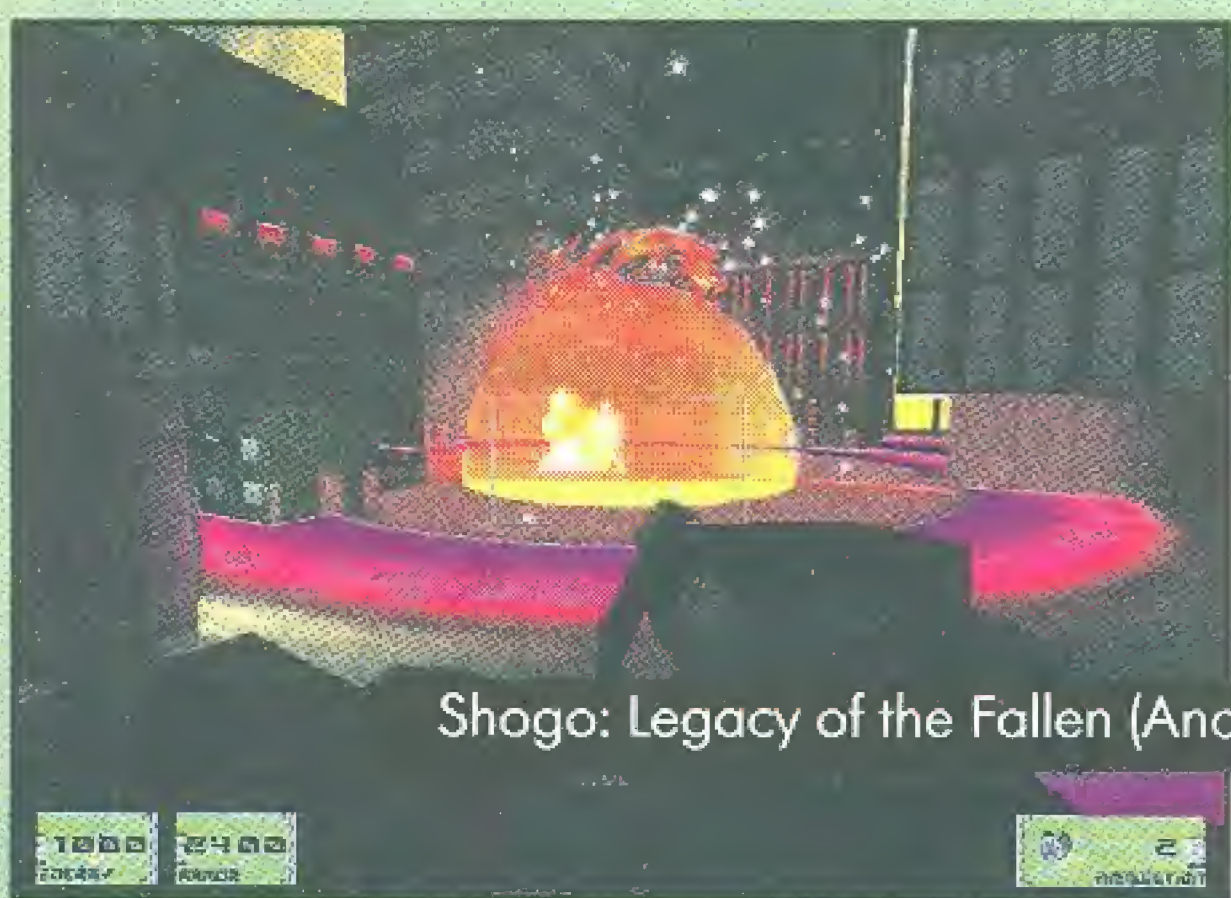
**Epic MegaGames** сократили название до **Epic Games**. Причина подобного многумудрого решения сокрыта от мировой общественности непроницаемым пологом тайны.



Sinister: Unleashed (THQ)



## Про Diacra и про Shogo



Shogo: Legacy of the Fallen (Anarchy Arts)

Компания Anarchy Arts в настоящее время занимается двумя важными делами. Первое из означенных дел — адд-он для **Shogo**, прозываемый как **Legacy of the Fallen**. В адд-оне вы обнаружите новых персонажей в количестве шести штук, новых врагов в количестве восьми штук, новое оружие и новых мехов (МСА) в количестве аналогичного количества штук. Артсовы анархисты хвастаются, что, в противоположность линейно-проходимому **Shogo**, они сделают доступными сразу все уровни (примерно, как в **Unreal**), а поставленные перед игроком цели будут выполняться методом нахождения нужных предметов и притаскивания их в нужные места. Появится **Legacy of the Fallen** весной, издатель — EA. И касательно второго важного дела Anarchy Arts: имя ему **Diacra**. Как ни удивительно, но

это тоже будет 3D action. Что еще более удивительно — с элементами RPG. И совсем уж полная неожиданность — на движке **Unreal**. Насчет игровых аспектов — какая-то большая заморочка с исчезнувшей цивилизацией диакритов, руины которой заполонила всякая коварная шебунда. Когда будет больше инфы, мы расскажем вам про **Diacra** подробнее.

## Мотоциклетный разработчик

Истинным поклонникам онлайн-авиасимуляции наверняка знакомо имя **Боба Маккарфи**, человека, под руководством которого был разработан один из лучших представителей этого жанрового направления — авиасим **Warbirds**. Но не одними лишь самолетами жив человек — не так давно Боб основал компанию **Motosport Simulations**, ставящей своей целью выпуск мотогонки самого высокого качества. В подтверждение своих амбиций, добы не выглядеть голословной, **Motosport Simulations** ровно через неделю после известия о своем образовании сообщила, что заключен договор с **Американской Мотоциклетной Ассоциацией (AMA)**. А это уже серьезно. Всем поклонникам **MotoRacer** и прочего рекомендую обратить внимание на следующие игры этой компании.

## Фенрийский волчара погрызся с GT

Студия **Fenris Wolf** подала судебный иск на **GT Interactive**, одного из китов издательского компьютерно-игрового бизнеса и, в



Rebel Moon Rising (Fenris Wolf)

прошлом, своего издателя. Предметом иска является нарушение и невыполнение **GT** своих контрактных обязательств. Фенрийские волчары требуют 1.7 миллиона баксов в возмещение понесенных потерь. Три года назад **Fenris Wolf** смонтировал трехмерный action под именем **Rebel Moon Rising**, у которого было две отличительных черты: 1) это была одна из первых игр, заточенная под совершенно свежую тогда технологию **MMX**; 2) в плане играбельности

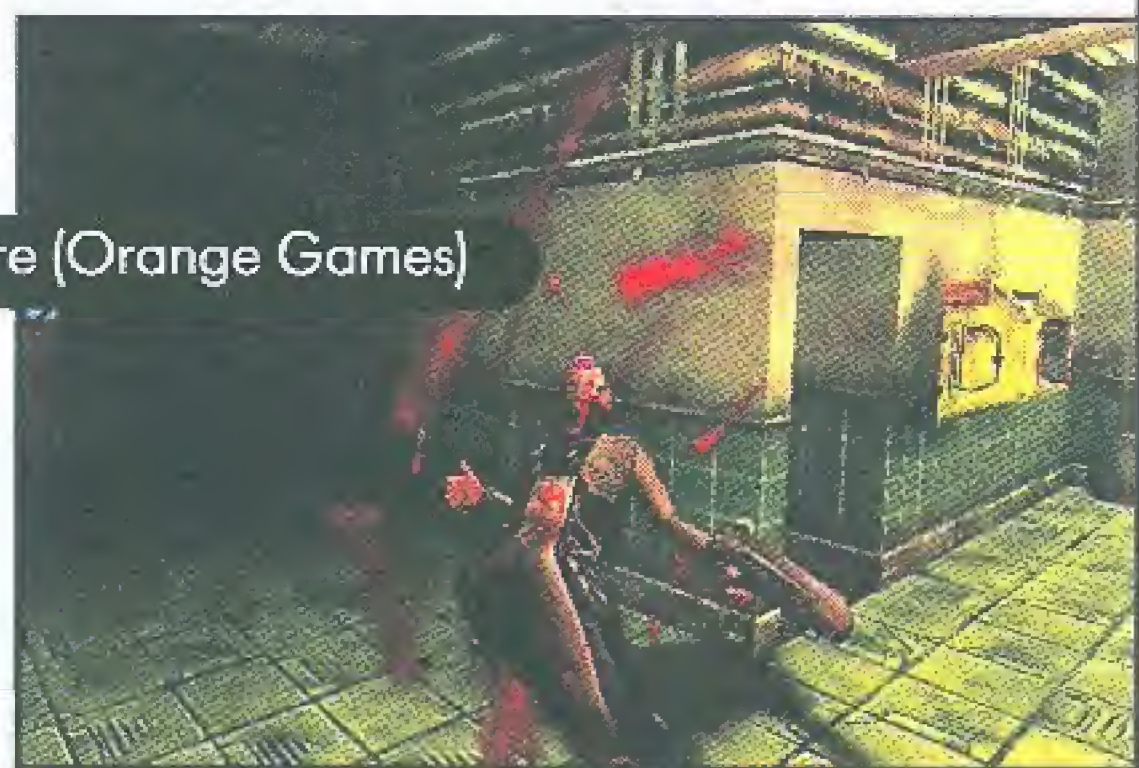
и общего качества это было полнейшее волчачье дерьмо. Однако, в силу первого пункта, игра снискала широкую известность, а, в силу второго пункта, многие счастливо избежали возможности ее посмотреть (не купили еще тогда эмымысловый проц), а значит — не знали того, какое она... — последние два слова предыдущего предложения — на самом деле. И поэтому ничто не помешало **Fenris Wolf** начать разработку продолжения — **Rebel Moon Revolution**. Игры, которая через пару лет при загадочных обстоятельствах была приостановлена в производстве и отложена на неопределенный срок. Теперь белые и пушистые волки кричат, что **GT** перестала финансировать проект (правильно — кал такой), однако никаким образом это официально не оформила, чем и ввела волков в неудобоваримые обстоятельства. Несчастные волки запутались: ведь **GT** то требовала от них переделок, то советовала катиться куда хвосты глядят, то советовала подналечь на такой-то участок работы... В конце концов, волки не выдержали и очерились на своих финансистов, которые и денег-то уж давно как не платили. Вот отсюда и конфликт.

## Секс, срам, суд и компания 3DO

Как и следовало ожидать, в мире есть немало не обремененных лишними комплексами особ, которым не дают покоя лавры **Моники Левински**. Дурной пример заразителен, и вот уже две бывшие сотрудницы компании **3DO** подают в суд на саму компанию и на ее исполнительного президента **Джеймса Кука**, предъявляя обвинение в сексуальных домогательствах, осуществлявшихся в период, когда они еще работали на компанию. **3DO** поначалу так опешили, что даже отказались прессе что-либо комментировать по этому поводу. Молодые особы, над которыми якобы были содеяны акты полового вандализма, указывают, что **Кук** всячески с ним приставал, вплоть до того, что периодически вывозил на ланч на природу, где заставлял напиваться до полубессознательного состояния, после чего активно помогал методом приложения ладоней к особо выпирающим частям тел означенных особ. А как-то раз случилось и вовсе непотребное. Стояли, значит, **Кук** и одна из особ в холле офиса компании. Так вот, похабский **Кук**, оглядев эту особу сексуально-некорректным взглядом, обратился к сослуживцу со словами, что «хотел бы ее попробовать», испросив затем его мнения насчет объема ее груди. И нет ничего удивительного, что по прошествии всего-то лишь года с тех пор, как происходили означенные события, давно как уволившись из компании женщины вдруг остервенились и подали на компанию и **Кука** в суд, запросив кругленькую сумму в возмещение моральных травм. Н-да.

## Бандиты будущего с заячьим прошлым

Нидерландские **Orange Games**, отметившиеся созданием двухмерных крольчатников **Jazz JackRabbit** для **Epic Games**, решили за-



Core (Orange Games)

бить на двухмерные делишки и во всю прыть рисуют экшено-стратегическую трехмерку по имени **Core**. Движок — собственный. В **Core** вам в подчинение дается шайка бандитов-головорезов, совершающих кровавые разгильдяйства в городских условиях. Вид — от третьего лица, время действия — не раньше, чем правнук твоего прапраправнука пойдет в первый класс школы далекого будущего. Издателя пока ищут.



## GT против Midway

Вообще, новости в этом номере прямо-таки пестрят всякими судебными разбирательствами. Кошмар какой-то: такое ощущение, что вся игровая индустрия решила пересудиться к такой-то прабабушке, заработав друг на друге при этом как можно больше бабок. Вот, например, компания GT. Уже прочли новость о том, что злокозненные волчары фенрийские на них полуторамиллионную бочку катят? Так вот, тут дело еще похлеще. На сей раз сами GT ломанулись на абордаж, обвинив Midway во многих смертных грехах и потребовав несколько десятков миллионов баксов в порядке компенсации.

В 1994 году GT вручила Midway сумму в 35 миллионов янкобасов за эксклюзивные права на распространение midway'ских игр по всему миру. Теперь GT говорит, что, получив заветные бабки, Midway сразу же наморщили лисий нос и принялись вести себя самым что ни есть недобросовестным образом. Сами Midway отвечают, что GT на них беспочвенный поклеп гонит, так как не умеет толком продать midway'ские гениальные шедевры. Кто прав, кто виноват — решать ньюйоркскому городскому суду.

## Трешка € и месяц май

Анонсирована ежегодная международная выставка **E3 (Electronic Entertainment Expo)**. Происходить она будет в Лос-Анджелес с 13 по 15 мая. Кто не в курсе — это стандартно главное событие года для игровой индустрии.

## Фенрийский волчара — путешественник

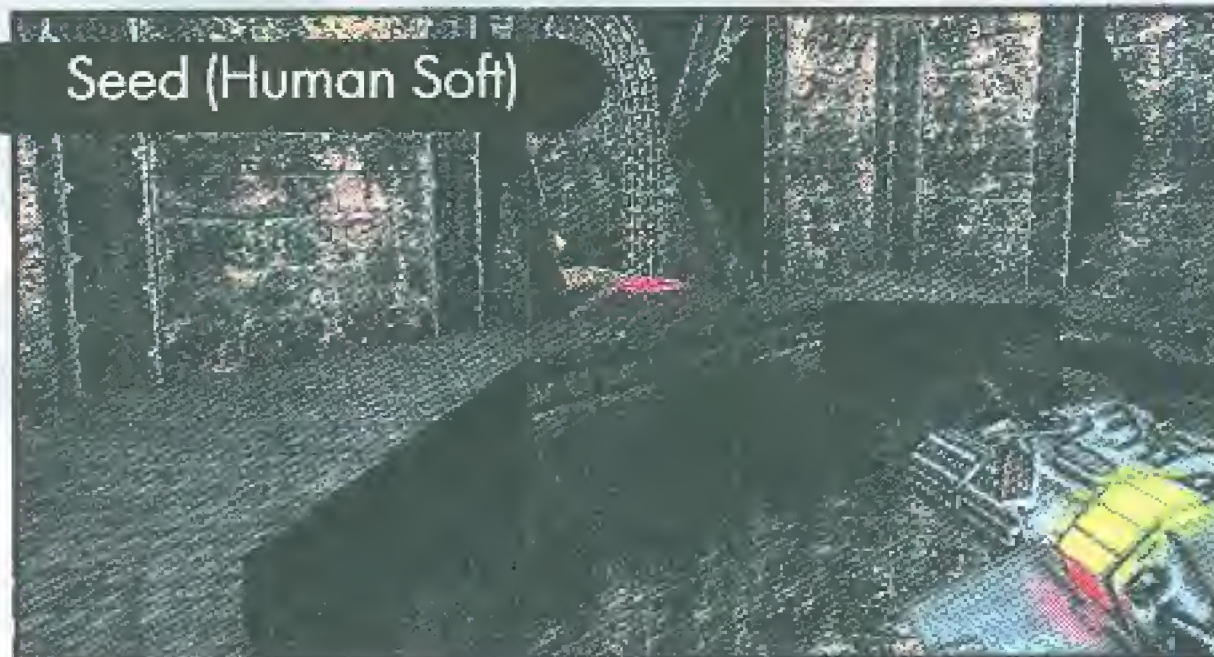
И еще одна новость из жизни фенрийских волчар. За день прежде того, как укусить своих финансистов из GT за кормящую руку, **Fenris Wolf** уведомили всех, что купили права на издание игры по относительно малоизвестной (если с AD&D сравнивать) ролевой системе **Traveller**. Отсюда, кстати, есть предположение, что полтора миллиона от GT волкам нужно для того, чтобы суметь профинансировать вот эту вот как раз собственную разработку. Впрочем, с такими деньгами они уже вряд ли будут с играми маяться, а куда-нибудь на Канары небось подадутся... Но, должно быть, я отвлекся.

Так вот. Об игре не известно пока ничего, за исключением вполне очевидного вывода о том, что по жанру это будет нечто очень ролевое. А если вспомнить, что там у волков на студии должен валяться неоприходованный движок **Rebel Moon Revolution**, то легко предположить, что нас ждет трехмерный action-RPG.

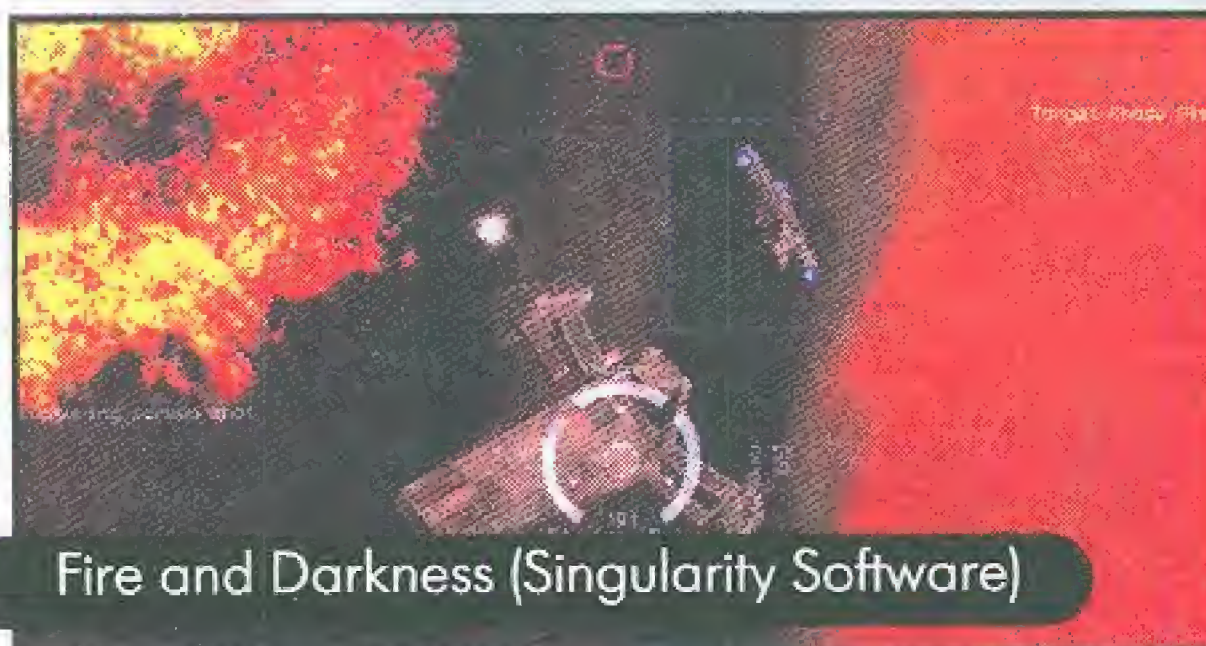
Рискну также предположить, что грядущая игра выйдет с кучей багов и недоработок. Причина — над игрой работает Джулиан Ле Фай, в прошлом — лидер-программер на таком проекте, как багами славный **Daggerfall**.

## Фестиваль независимых разработчиков

## Seed (Human Soft)



16-18 марта в солнечной Калифорнии пройдет фестиваль независимых разработчиков, на пару финансируемый **Game Developers Conference** и объединением **G.O.D.**. Независимые разработчики — это, как правило, небольшие компании, не делающие более одной-двух игр одновременно и издающие их за свой счет. Например, к таковым компаниям относятся **Bungie Software (Myth 1/2)** и



## Fire and Darkness (Singularity Software)

## Другой NASCAR

Новоиспеченный гигант игровой индустрии **Hasbro Interactive** приобрела права на разработку и издание игр по автогоночным соревнованиям **NASCAR**. Лицензия предусматривает выпуск игр для всех платформ, а также обычных детских игрушек (в конце концов, Hasbro ведь из игрушечного бизнеса происходит!).

Похоже, у **Psygnosis** появился очень

## Red Storm Entertainment (Rainbow Six).

О своем участии в фестивале заявило более 100 компаний из самых дальних уголков мира, среди прочего — из Австралии, Пакистана и даже, что особенно поразительно, из России. Интерес компаний понятен: победа на фестивале означает как мощнейшую раскрутку проекта, так и приз в 10 тысяч долларов (не столь много, но все равно приятно). Впрочем, далеко не все представленные игры будут номинироваться на награды. Отобраны



## Terminus (Vicarious Visions)

лишь пятнадцать. Среди них наиболее многообещающими признаются **Seed** (3D action от **Human Soft**), **Terminus** (космический симулятор от **Vicarious Visions**) и **Fire and Darkness** (трехмерная real-time стратегия от **Singularity Software**). Если не случится непредвиденного, то в следующем нашем номере вы сможете прочесть материалы по, как минимум, двум из названных проектов.

серьезный конкурент. Может быть, даже фатальный, если учесть, что последние автогоночные игры этого класса, сделанные **Psygnosis**, были встречены игроками довольно прохладно.

## Ц напоснежок

Помните во многом уникальную игру **Golgotha**, относившуюся к жанру action-strategy? Как вы должны знать, летом того года независимая студия **Crack dot Com**, работавшая над игрой, перестала существовать, а вместе с ней и сама игра. Печально — я был одним из тех, кто возлагал немалые надежды на этот проект... Однако на том дело не завершилось. С тех пор произошел ряд сенсационных событий.

Событий, подробный репортаж о которых вы сможете прочитать в нашем следующем номере.

## Хакнули id Software

Утром 16 февраля посетителей сайта **www.idsoftware.com** вместо знакомого вводного экрана, который вы сейчас видите на картинке, встречала зловещая черно-оранжевая надпись «4 years in Prison this Monday: Free Kevin Now!».

**Кевин Митник** — хакер, который 4 года назад был осужден Федеральным судом Соединенных Штатов и обрел долговременное местожительство за решеткой одной из федеральных тюрем. В силу спорности якобы совершенных им преступлений в мире сейчас насчитывается немало хакерских групп, всячески сочувствующих ему и требующих его досрочного освобождения. Одна из таких групп и совершила взлом сайта **id Software**. Само собой, днем того же дня сайт уже был приведен в обычное свое состояние.

Новости подготовил

**Дмитрий Поджурный**

Информационная поддержка — российский онлайн-журнал **Absolute Games (www.ag.ru)**



# Шароварное RPG

Дорога из прошлого  
через настоящее в будущее

Tyranthraxus

tyranthraxus88@hotmail.com

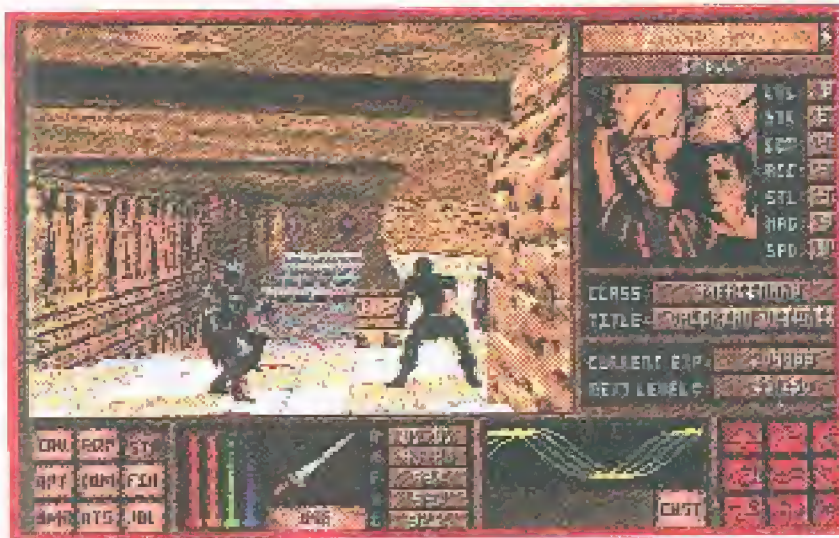
С лава Анклаву и даэдрам, в последнее время жалобный вой о вымирании ролевых игр поутих. Как-то и неловко напоминать о днях сомнений и тягостных раздумий, когда Fallout существовал разве что в больном воображении его будущих разработчиков, а несчастные Forgotten Realms были надежно похоронены Menzoberranzan'ом — или, как его сейчас называют, Мензобезобразом. В те далекие, вспоминаемые почти с ностальгией годы юзеры хавали разноразличные Albion'ы с Munch&Magic и пребывали в наивной уверенности, что ничего лучше быть не может. Может, детки, еще как может! Если знать, где искать и где смотреть. Тот, кто жрать отстойную корпоративную жвачку не хотел, рано или поздно раскидывал мозгами (нет, не по стенке) и садился писать какую-никакую, но собственную РПГ. Иногда получалось. Еще реже получалось неплохо. Но ведь получалось же! Вот об этих безымянных бойцах невидимого фронта я и хочу с вами поговорить. В смысле, я буду говорить, а вы — внимательно слушать.

Начнем с ликбеза. То есть с ликвидации бисграматности. Shareware — на великогомучий это обычно переводят занудным «условно-бесплатное», но я буду использовать более приемлемые термины, типа «шаровары» — это одна из концепций распространения программных продуктов. Смысл ее в том, что вас не заманивают в магазин парой флаеров в журнале или офигенно красивой авишкой, не имеющей никакого отношения к игре или программе, а просто дают скачать искомый продукт с BBS или из Интернета и пользоваться на здоровье. Ага! — полагаю, русский нос задергался, учуяв халяву. Дергаться еще рано — то, что дают скачать на халявку, обычно является в чем-то ущербным. Как пример, отсутствует возможность сохраняться. Или через две недели полюбившаяся программка показывает кукиш и требует для продолжения работы пожертвовать на нужды авторов некоторую сумму американских президентов. Или не пускает дальше первой четверти или трети игры, требуя того же самого. Вот тут-то и надо осчастливить авторов их честно заработанным гонораром, получить отпирающий недоступные фишки код и тогда уж играть на здоровье. Или найти ломалку, но это тема для другой статьи.

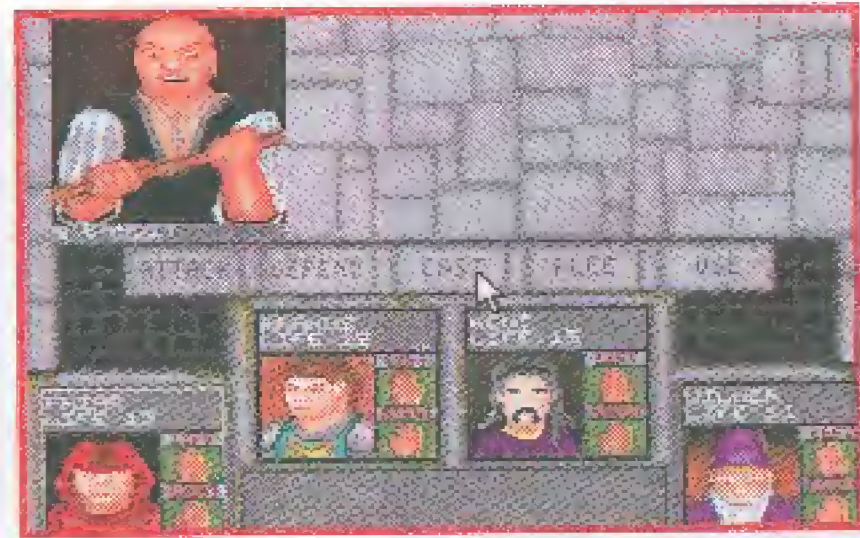
В таком случае, какова разница между шароварными и коммерческими играми? Объясняю. Первые обычно отличаются немалыми мегабайтными габаритами (это о проблемах скачивания) и после регистрации рассылаются на компактках в виде полных версий. А вторые до безобразия разрослись играбельными демо-версиями. Юридически граница действительно стерлась. Тем не менее, шароварную игру отличить очень легко. Во-первых, ее не найти в розничной продаже. Авторы мотивируют это, утверждая, что «мы не хотим связываться с жадной капиталистической индустрией», в то время как мнение продавцов звучит как «да кто этот отстой купит?». Во-вторых, шароварки делаются либо энтузиастами-одиночками, либо небольшими командами. То есть уровень технических наворотов попадает в промежуток между Каменным Веком и эпохой правления царя Гороха. А посему авторам глубоко наплевать, что там об их продукции подумает среднеидиотический фанат tombraiderов. Они делают игрушки для себя и для таких же, как они, элитистов от РПГ. За что мы (ну, я) им и готовы поставить памятник. Или, на худой конец, написать прославляющую статью. Или даже ругательную — хоть какое-то внимание все же.



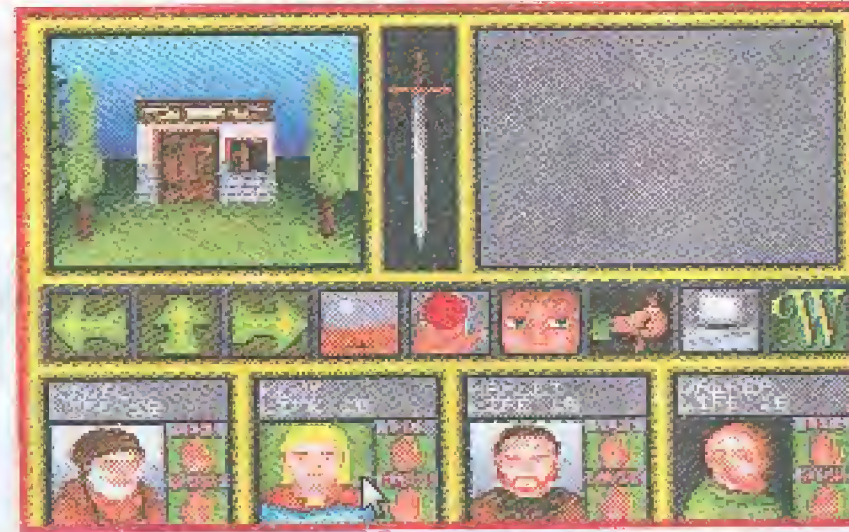




Amulets &amp; Armor



Ancients: Death Watch



Ancients-2: The Approaching Evil

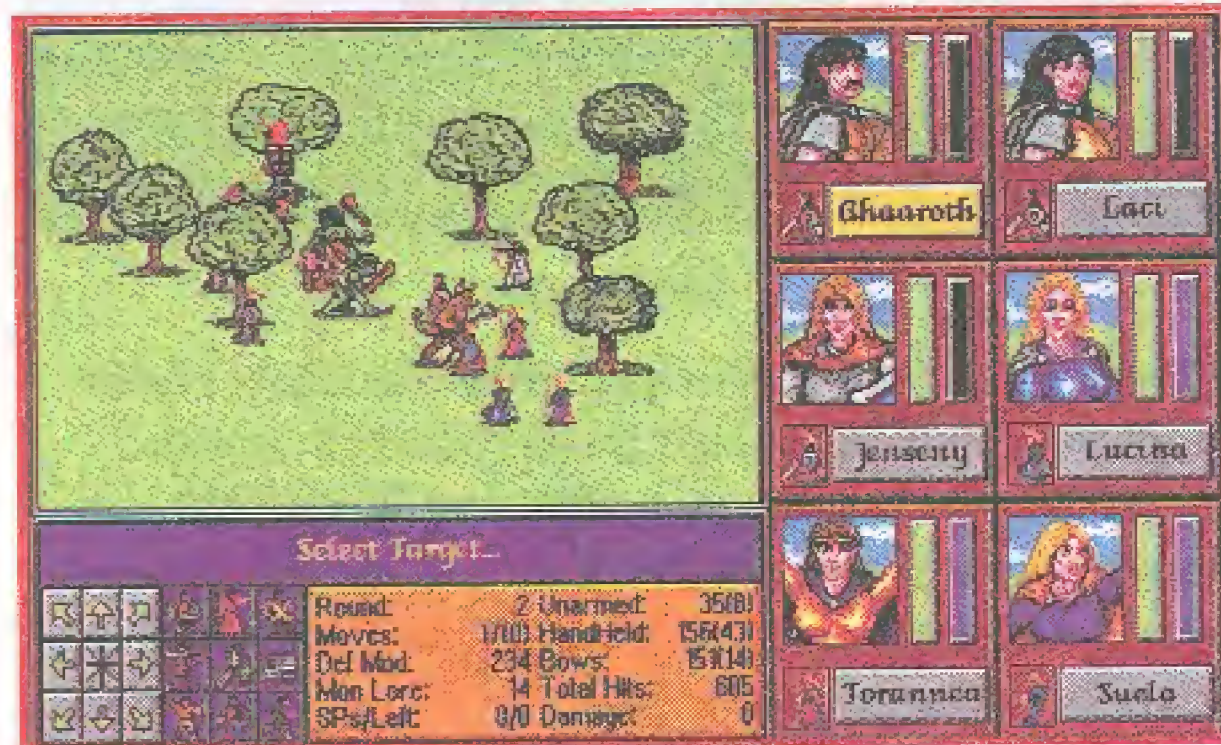


Infernal Tome

## Прошлое

Историю халевных РПГ следует отсчитывать с той же вехи, с какой и историю компьютерных РПГ вообще — с **Rogue** и рогайков (*roguelike*). Но так как **Rogue** был хламом и имеет исключительно историческую ценность, начнем с его более достойного продолжателя — **Nethack**. Сей продукт нездорового разума, помутившегося от ночей за **Rogue**, представляет собой типичнейший рогайк и многие годы остается широко известным в не столь уж и узких кругах поклонников жанра. Что такое рогайк, объяснять не надо, я надеюсь? Ладно, воспользуюсь самой простой и понятной даже полени аналогией. Возьмите **Дьявно**. Взяли? Теперь уберите из него графику, реалтайм и мультиплеер. Убрали? Тазик нужен? Если еще нет, то увеличьте то, что осталось, в десять раз. Получился рафинированный рогайк, вроде **Moria**, **Angband**, **Omega** и прочих забытых историей продуктов. И, разумеется, вроде **Nethack**. Вид сверху. Все изображается ASCII-символами. Справедливости ради отмечу, что в поздних версиях **Nethack** можно включить графику — но лучше этого не делать, поверьте. Сюжета — ноль целых ноль десятых. Геймплей описывается одним длинным предложением: спустились в подземелье, убили все двигающееся, набрали полный мешок шмоток, рванули назад в город на поверхности с целью их продажи, на полпути были убиты воскресшими врагами и начали новую игру, потому что сохранение было стерто. Возникает резонный вопрос: «А что, в такое г... кто-то играет?». Кто-то действительно играет. В основном ради огромного разнообразия возможностей, попросту нереализуемых в играх с графикой. Одних комбинаций клавиш в рогайках используется до нескольких сотен.

Наиболее популярным и культовым в настоящий момент рогайком является **ADOM**, или **Ancient Domains of Mystery**. Герр Бискап, автор одного продукта, регулярно выпускает новые версии, медленно приближаясь к запланированному на очень отдаленное будущее официальному релизу. Цитируя одного моего знакомого, **ADOM** — это амбициозная попытка сделать Самый Большой Рогайк. Он и вправду немал. В отличие от большинства аналогов, в **ADOM** есть кое-какой сюжет, различный для персонажей разного alignment'a, побочные квесты и другая «заумь», для рогайков не характерная. За что его, по-видимому, и почитают. Графика, естественно, отсутствует, но это неважно. Неважно для тех, кто почитает. К великой радости, сцена породила не так уж и много игрушек, в которых надо управлять значком героем в виде значка @ и гасить им злобные буквы алфавита. Зато настоящая эпидемия безыдейности и копирования случилась, когда в руки по-



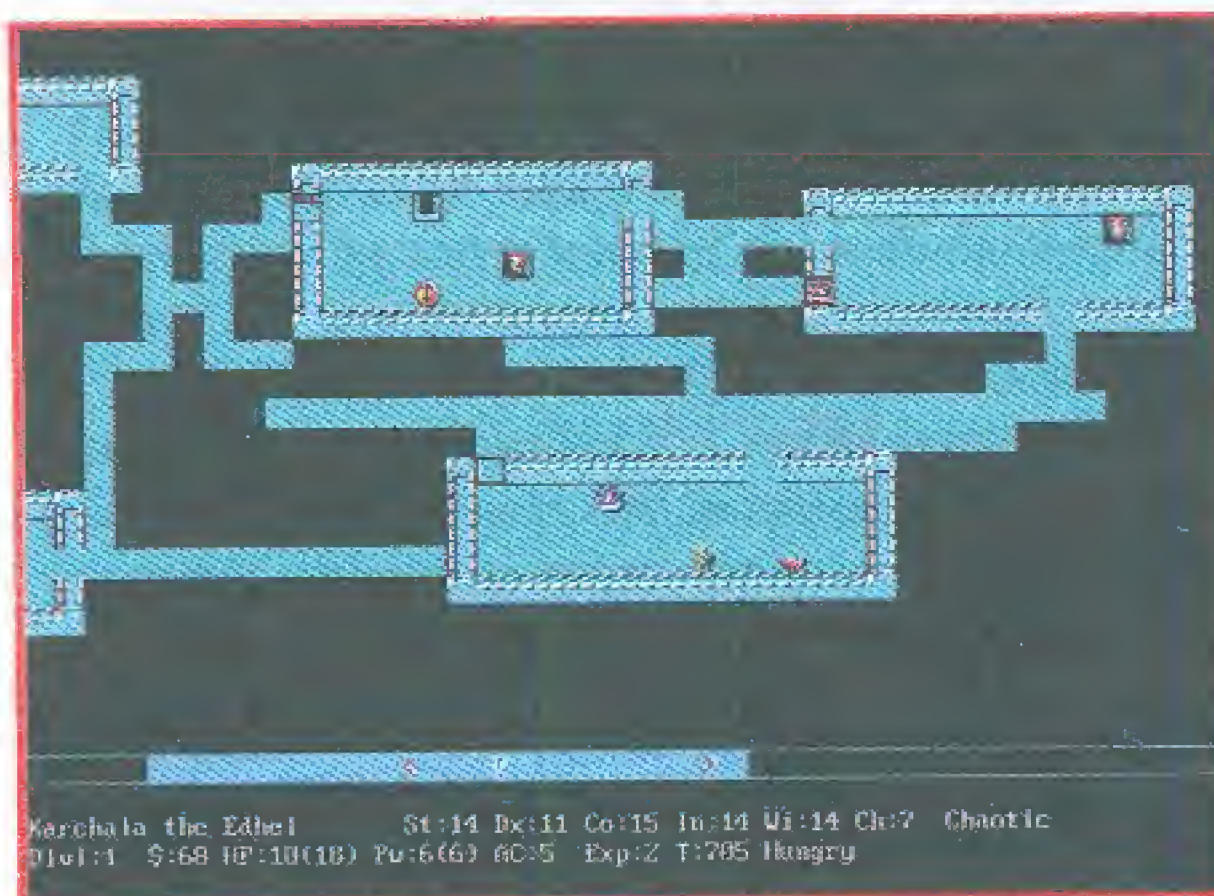
The Aethra Chronicles



Blades of Exile



Neithergate



Nethack

тенциальных игроделов свалилась полулегендарная **Ultima-III**, причем, свалилась она лет через пять после своего выхода. Если бы количество клонов было основным знаком престижности игры, авторы **Dune-2** и **Doom** удавились бы собственными шнурками от ботинок, пересчитав число шаровароделов, которые целовали продукт Гэрриота пониже спины. **Walls of Bratock** и **Azolia**, **Adventure Construction Kit** и **Nahlakh**, **Vampyr** и **DB Quest**... список можно продолжать до бесконечности, а ведь это все игры, использующие в чистом виде не только принципы, но даже и саму графику третьей **Ultima**! Большая часть их вызовет дрожь даже в самом фанатичном РПГшнике. Впрочем, есть и немногие приличные вещи — в частности, упомянутый **Nahlakh**. Написанная в одиночку бывшим программистом **SSI** Томом Праудфудом ([www.proudfut.com](http://www.proudfut.com)), он работал над несколькими «генералами» **SSI** и посвященная почти исключительно битвам, сия игрушка удовлетворит любого поклонника навороченных тактических пошаговых сражений. Сюжет и NPC в ней практически отсутствуют, но в том и состояла задача. Кроме того (на радость халевщикам... эээ... партнерам!), шароварный вариант **Nahlakh** играбелен полностью и до конца — регистрация даст вам только моральное удовлетворение да отпечатанный на ксероксе мануал. Классический «вид из глаз» особо популярен среди шароварных игрушек не был. Ничего странного — рисовать для такой графики нужно очень неплохо, а то получится отстой типа **Search for Freedom** (бездарнейший клон **Pool of Radiance**). Первой серьезной попыткой сделать конкурентоспособную (хи-хи) RPG с видом из глаз была дилогия **Ancients**, выпущенная некими **Farr-Ware** и небезызвестным **Epic MegaGames** ([www.epicgames.com](http://www.epicgames.com)). Первая часть называлась **Death Watch**, вторая — **The Approaching Evil**. Но конкурировать они могли разве что между собой, да и то только по уровню отстойности. Дурацкая полумультпликационная графика, тупой, как бревно, сюжет и полное отсутствие собственных идей — вот и все, что можно о них сказать. Понравится это лишь тем, кто никак не может наиграться в **Bard's Tale**. Но, как мне кажется, такие личности давно уже вымерли. Другим любопытным экспериментом «от первого лица» являлась игра **Towers** (имя ее создателей затерялось во мгле веков). В принципе, ничего сверхъестественного она собой не представляла — типичный **Dungeon Master**, только на одного персонажа. Но — это, на моей памяти, была первая попытка создать многопользовательскую РПГ для PC. Конечно, из нее ничего не вышло — от игры вдвоем через кабель менее занудной **Towers** не стала — но сам факт заслуживает внесения в ан-



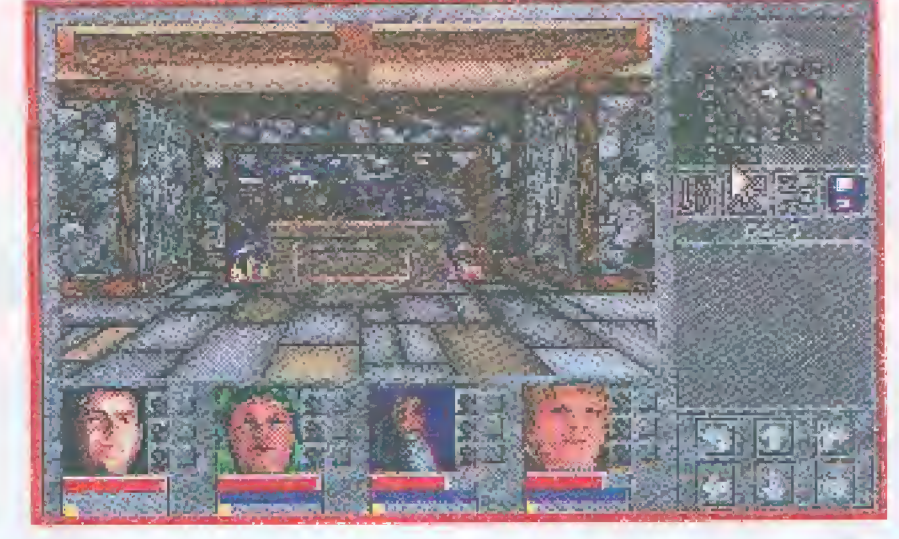
Yendorian Tales-3: Tyrants of Thain



Aleshar: World of Ice



Towers 2



Yendorian Tales Book 1 Chapter 2





Infinite Worlds

налы. Или в анал. Как хотите. Сравнительно недавно контора **JV Games** выпустила **Towers-2: Plight of the Stargazer**, но он оказался простым ту-пым **Wolf-3d** со статистиками и был заслуженно проигнорирован прогрессивным и всем прочим человечеством.

Следующий объект исследования достаточно известен в расейских РПГшных кругах, благодаря усилиям пиратов, делавших игровые сборники. Речь о **The Aethra Chronicles**. Лично я считаю эту игрушку самым лучшим порождением шароварной сцены и готов вызвать на дуэль (на пластиковые бутылках из-под «нового поколения») любого, кто не согласен. Ее автор, Майкл Лоуренс, совершил очень важный поступок — он нанял нормального художника. В результате получилась очень привлекательная игра, в высоком разрешении и с симпатичными персонажами и врагами. Битвы — тактические, на гексагональной сетке. Сюжет умеренно линейен и содержит две концовки, причем, допетрить до правильной — не среднего ума дело. В общем, ничего сверхъестественно новаторского, но стильно, увлекательно и сделано со вкусом. «Аэтра» должна была стать сериалом, но, увы, так и не стала. Видимо, любовь к ней ограничивается территорией России, а из нее, как известно, большого количества регистраций не дож-дешся. А жаль — уж она-то («Аэтра», а не Россия) этого точно стоит... (минута молчания).

## Настоящее

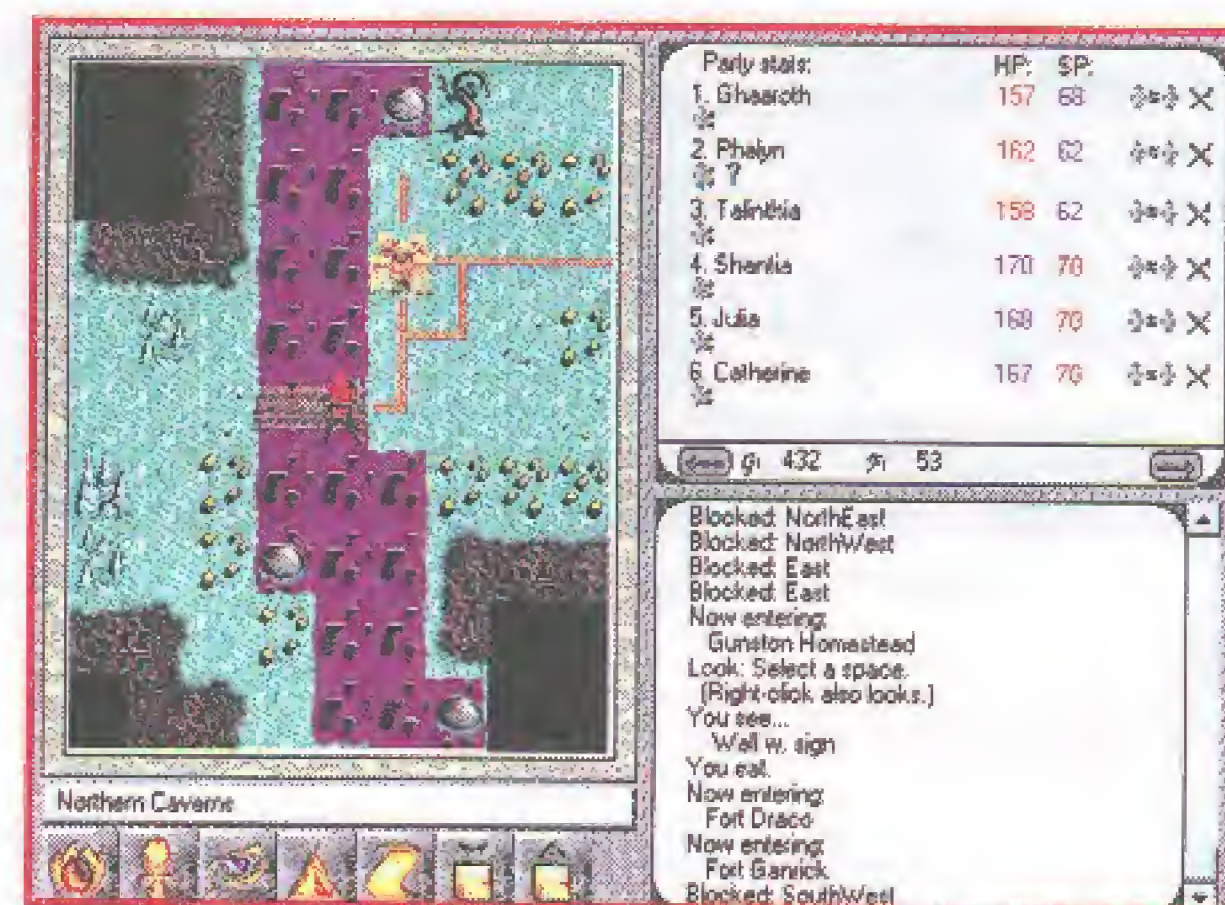
Однозначно самым известным шароварным сериалом является **Exile**. Джефф Фогель, его папочка, под логотипом **Spiderweb Software** разродился аж тремя частями (**Escape from the Pit**, **Crystal Souls**, **Ruined World**), а также конструктором **Blades of Exile**. В свое время первый **Exile** был пионером среди РПГ, сдавшихся на милость Билли Гейтсу. С тех пор утекло немало воды, первые две части сериала даже были переизданы с графикой от третьей, для которой, наконец-то, тоже был найден нормальный художник (раньше они выглядели... эээ... хреново, вот как они выглядели). Фогель создал относительно оригинальный полностью подземный мир, куда тиранический режим повер-хности ссылали диссидентов. Диссидентами были ваши герои, и из своей ямы они дважды на протя-



Grimoire

жении нескольких лет хорошенько давали Империи прикурить (один раз даже грохнули самого императора). В третьей части, **The Ruined World**, вашим ошалевшим от сталактитов глазам наконец-то предстанет свежая зеленая травка — в ней придется сотрудничать с бывшими врагами, чтобы избавиться от бывших друзей. Эта игрушка получила массу титулов вроде «лучшая shareware-игра года» и тоже довольно известна на просторах нашей необъятной. Стилистически все части сериала также очень похожи на **Ultima** времен третьей-четвертой части — с тайловым видом сверху, разговорами через ключевые слова и тактическими пошаговыми битвами — но, по крайней мере, графика здесь на терпимом уровне. Что касается **Blades of Exile**, то он, скажем так... провалился. Как специалист по РПГ-конструкторам, могу сказать твердо: **BoE** содержит слишком мало средств для самовыражения, а как следствие, никогда не поднимется до уровня **Forgotten Realms Unlimited Adventures**. Эк я его!

Основным конкурентом детища Фогеля является сериал **Yendorian Tales** австралийского значка **SW Games** ([www.swgames.com](http://www.swgames.com), в прошлом **Smithware**). Начинали **Smithware** за здоровье — первая часть была отличной. От других. Что среди шароварок является редкостью и немалым достоинством. То есть рога и копыта **Ultima-6** торчали изо всех дыр, но все-таки **YT Book I** не была чисто-породным клоном. А потом кто-то самый главный в **Smithware** по дешевке купил **Might and Magic: World of Xeen**... дальнейшее предсказуемо. Вторая часть сериала, с необычным названием **Book I Chapter II**, имела ровно ноль оригинальности, да еще и в сочетании с худшими недостатками **M&M**. Последний, как известно, является притчей во языцех среди РПГ-элитистов, олицетворяя собой все те глупости, которых в действительно классной РПГ быть не должно никогда. **YT2** все эти глупости восторженно повторяет, сочетая их с менее красивой графикой (хотя и весьма приличной для шаровар) и прямым как рельс и столь же умным сюжетом. Давить... (с). Нет, тем не менее, это безобразие довольно играбельно и увлекательно — всем фанатам **M&M 3-5** рекомендуется однозначно — но, без сомнения, это пример того, как надо делать РПГ, если целью стоит опозорить жанр перед всем миром. Что же касается **Yendorian Tales**



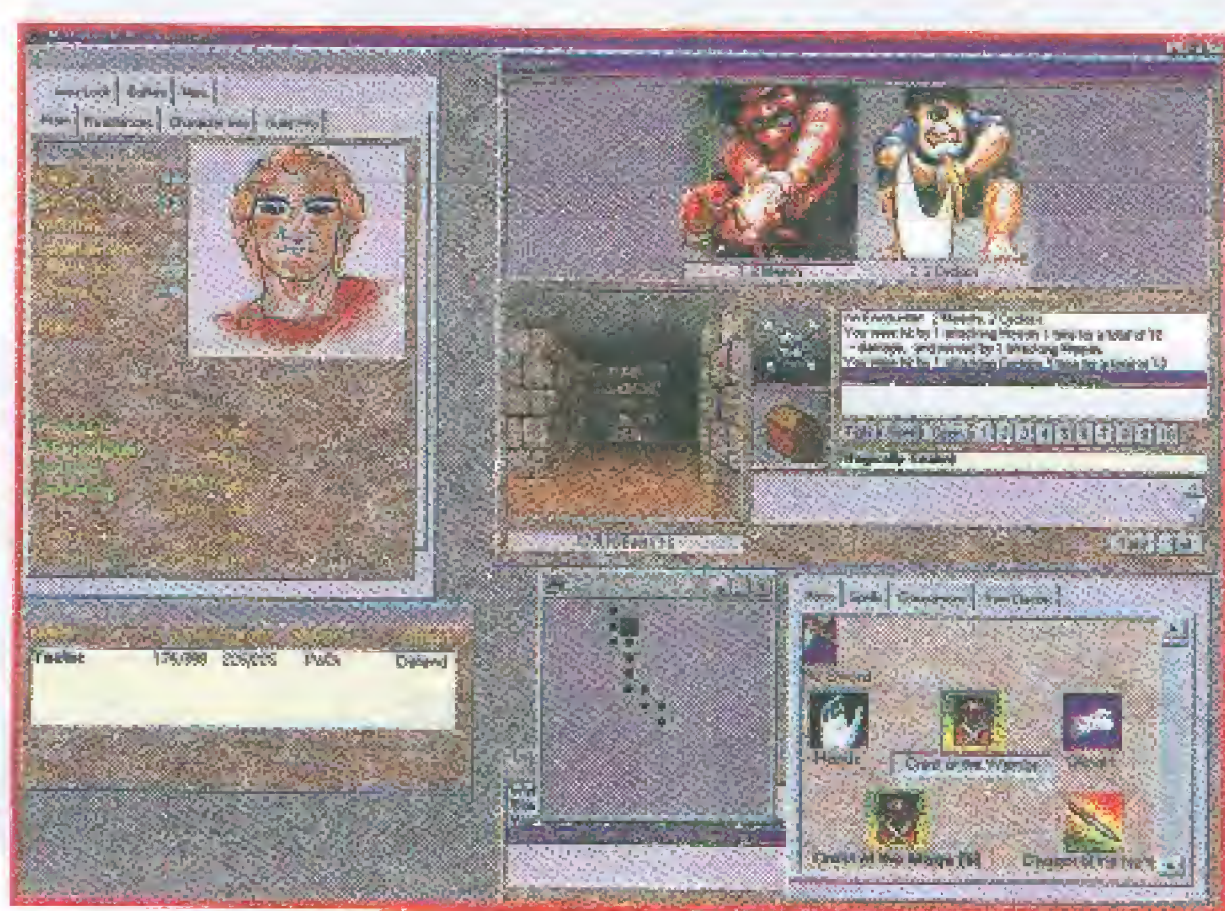
Exile-2: Crystal Souls

**III: Tyrants of Thaine**, она практически не отличается от своей предшественницы. Никаких улучшений нет, ухудшений, впрочем, тоже нет (да вроде и некуда уже...). **SW** работают над новой игрой, о которой пока известно лишь одно: она будет изометрической. Восьмое чувство подсказывает мне, что на это раз кто-то самый главный в **SW** по дешевке скупил Дьявно...

Еще одной вырвавшейся из мрака сетевого андерграунда игрушкой является **Mordor: Depths of Dejenol** (**MakeltSo Software**). Нет, к Толкиену этот **Мордор** не имеет ни малейшего отношения. Название спиз... позаимствовано. Как и все остальное. Фактически, **Mordor** — это **Wizardry-1** под мастайку (пояснение для ламеров: под Windows 95/98). То есть это рогалик с кое-какой графикой, несколькими героями и видом из глаз. Сюжета и смысла ноль, качаться можно аж до 999 уровня опыта (в чем и заключается игровая цель), сражения проходят на автопилоте. Графика представляет собой окно с изображением голого подземелья размером с ноготь большого пальца и сравнительно симпатичные карандашные наброски монстров. Наклеивался мультиплеер, но так и не был реализован. Год с копейками назад, уже под прозвищем **VB Designs**, авторы почти выпустили вторую часть, отличавшуюся от первой чуть более приличными битмапами стен, чуть большим числом всего, что было раньше, присутствием мультиплеера и немногочисленных квес-тов, а также втрое большим размером и тормознутостью. «Limited beta» (так **VB Designs** завуалировали shareware-версию) уже была доступна, когда сия команда предала шароварную сцену и с потрохами продалась жадным капиталистам из **Interplay**. Теперь то, что раньше было **Mordor-2**, называется **Infinite Worlds** и с оригиналом имеет только одну точку соприкосновения: полное отсутствие какого-либо сюжета или смысла, кроме сбора экспы и магических предметов. Думоклонство и экскрементальные попытки скрестить РПГ с шутерами шароварную сцену почти миновали. Но только почти. В недавнем прошлом некие деятели по имени **United Software Artists** вы-бросили на рынок потрясающе убогий продукт под названием **Amulets and Armor**. Он сочетал в себе движок а-ля **Doom** в версии **Heretic** (но во сто крат похуже), «сюжет», представляющий собой набор



Runesword



Mordor 2 (до Infinity Worlds)



Exile-3: The Ruined World





Ancient Domains of Mystery

миссий (я сейчас заплачу...), и немногочисленные математические навороты, без всякого воображения позаимствованные из РПГ. Тот еще отстой, как вы догадались, но упоминание заслужил. Чисто статистики ради.

Еще одна псевдоклассическая РПГ, достойная некоего упоминания, называлась **Infernal Tome**. Ее выпустила широко известная в узких кругах контора **MVP**, ранее осчастливившая любителей халявы массой всяких тетрисов, пасьянсов и прочей шароварной лабуды. Их первая и последняя попытка сварганить ролевичок оказалась пшиком, причем, до боли зубовой похожим на **Eye of the Beholder** (Господи, как фантастически оригинально!). Только с более убогой графикой и занимающим в десять с лишним раз больше места на диске. И чего они туда напихали? Остается только гадать. В общем, перефразируя одно замечательное высказывание, «если вам нравится Eye of the Beholder — играйте в проклятый Eye of the Beholder!». А не пичкайте нас собственными дурными фантазиями на его тему. Уф, надо закурить и успокоиться — вроде ведь серьезная аналитическая статья...

Продолжу. Одна из наиболее оригинальных РПГ, виденных мной за последнее время, была выпущена финнами **Hypothermia** и носит гордое имя **Aleshar**. Положенную в основу игры концепцию можно охарактеризовать как жажду реализма, доведенную до абсурда. Ваш беденький одинокий герой умирает от любого пинка, от кровотечения и интенсивных переломов. Он валится замертво после пары собственных заклинаний и постоянно рискует скопытиться от голода. Графика — SVGA, чистый вид сверху. Рисовать деревья с оврагами авторы явно поленились, потому игра носит подзаголовок **World of Ice** и выглядит соответствующе — сплошной снег. Несмотря на эти недостатки, играть достаточно интересно. Пошаговые баталии и заклинания, составляемые из пяти рун (любые комбинации хоть что-то, но дают!) вытягивают этот продукт. Насколько его вообще можно вытянуть. В общем, рекомендую — хотя бы в целях самообразования и для лечения от синдрома реализма в РПГ.

Буквально на днях вышеупомянутый Том Праудфут разродился новым проектом с неблагозвучным именем **Natuk**. Если вы ожидаете отличий от **Nahlakh**, ожидайте дальше.



Exile: Escape from the Pit

**Natuk** сделан под мастдайку, имеет SVGA-графику терпимого качества в стиле **Exile**, но посвящен все тем же многочисленным битвам с использованием классной рунической магии и редкими разговорами. Зато оригинален сюжет: игрок управляет не очередной группой героев-добродетелей, а... бандой орков, огров и троллей. Кучка варваров, убийц и шаманов из этих славных племен нацелилась доказать главному Боссу орков (его следует называть Императором Всея Натук, но орки не могут выговорить такой длинный титул), что он не настолько крут, чтобы быть Боссом. Путем усечения его головы. Особенно забавляет трепотня с другими орками и случайные события, происходящие с партией. Как вам пассаж типа «герой X ловит на себе вошь и с хрустом разгрызает ее»? В общем, Том успешно пережил болезнь ультимопоклонства, выздоровел и теперь должен начать работу над новой игрушкой, сделанной на том же движке.

## Будущее

В настоящее время **Spiderweb** корпят над новым проектом. Фогель, видимо, решил, что уже выжал из **Exile** все до последнего президента и перешел на ниву «альтернативной истории». Его будущий релиз **Nethergate** посвящен завоеванию римлянами Галлии... или Британии... в общем, кельтов. Движок на этот раз будет изометрическим, но все спрайты перекочевали из **Exile** в неизменном виде. Результат выглядит весьма убого. Наиболее интересная из обещанных фиш — возможность начинать и проходить игру как за ту, так и за другую сторону. Вот о чем я давным-давно мечтал... Самая противоречивая и скандальная сущность в РПГ-тусовке называется **Grimoire**. С подзаголовком «Величайшая Ролевая Игра». Да, речь идет о детище могучего Клива Блейкмора, бывшего сотрудника **Sir-Tech** и самого «плохого парня» среди игроделов. Разбор уникальной персоналии мистера Блейкмора я оставлю на отдельный материал (который в скором времени будет написан, если

## НЕКОТОРЫЕ КООРДИНАТЫ

**Nethack** — [www.win.tue.nl/games/roguelike/nethack](http://www.win.tue.nl/games/roguelike/nethack)  
**Ancient Domains of Mystery** — [www.adom.de](http://www.adom.de)  
**JV Games** — [www.jvgames.com](http://www.jvgames.com)  
**Spiderweb Software** — [www.spidweb.com](http://www.spidweb.com)  
**SW Games** — [www.swgames.com](http://www.swgames.com)  
**VB Designs** — [www.vbdesigns.com](http://www.vbdesigns.com)  
**United Software Artists** — [www.usartists.com](http://www.usartists.com)  
**MVP** — [www.mvpsoft.com](http://www.mvpsoft.com)  
**Grimoire** — [www.grimoire.net](http://www.grimoire.net)  
**Crosscut Games** — [www.runesword.com](http://www.runesword.com)  
**Dragonlore** — [www.dragonlore.com](http://www.dragonlore.com)  
**Lost Dragon Software** — [www.lostdragon.com](http://www.lostdragon.com)  
**Shadows** — [www.doc.ic.ac.uk/~cjd97/shadows](http://www.doc.ic.ac.uk/~cjd97/shadows)  
**VERGE** — [moria.vivid.com/vecna](http://moria.vivid.com/vecna)



Yendorian Tales Book 1

Клив соизволит ответить на вопросы интервью, которые уже посланы к нему), а здесь мы вроде об игрушках рассказываем. В общем, **Grimoire** тоже является клоном (сюрприз, сюрприз!!!). На этот раз — **Wizardry-VII**. Замечу, что это в любом случае гораздо более достойный объект клонирования, чем всякие **Ultima-3** и **ЕоВ**. Блейкмор подошел к плагиату с фантазией и добавил немало своего — включая автоматические лечение и ходьбу по проложенному маршруту (е-мо! Ну, наконец-то, кто-то сообразил!), а также запоминание боевых приказов для последующих битв (а кого не затрахает шесть раз нажимать атака-рубящим-второй ряд, и так в каждом раунде каждого боя, случающегося каждые три шага?). Это позитивно. Тем не менее хвост и уши **Wizardry** узнает любой — это, в общем, тоже позитивно. Графика — полноценная SVGA, но в стиле комиксов — и это уже негативно. Год с лишним назад я имел удовольствие тестировать бету, и она произвела на меня весьма положительное впечатление. Для шароварки. Адам Вест, давным-давно прославившийся благодаря РПГ для Apple по имени **Bronze Dragon**, готовится нанести новый удар. Организовав компанию **Crosscut Games**, он доводит до ума проект **Runesword** (в прошлом — также **Bronze Dragon**), потенциально очень мощный (ну, я так надеюсь) РПГ-конструктор. Похождения в **Runesword** выполнены в мелкой изометрии, битвы — как в **Heroes of Might & Magic** (must die! то есть не HoMM должен умереть, но такое исполнение сражений). Только что — не прошло и двух лет — вышла бета-версия, доступная для публичного пользования. Так что смотрите и радуйтесь.

Помимо этих продуктов, грядущий день готовит нам **Homeland** от **Dragonlore** и **Dungeon Bane-2**, сиквел **DBQuest** от **Lost Dragon Software**, конструкторы **Shadows** и **VERGE** и много чего еще. Что-то из них обязательно будет хламом, кое-что может и не быть. Ой, дожить бы...

На сегодня все. Последний кусочек важной информации — игрушки-сироты, не имеющие собственных сайтов, следует начинать искать на [www.rd-soft.com](http://www.rd-soft.com) или на [www.happyuppy.com](http://www.happyuppy.com). Теперь точно все...

X





После того как в довольно первом номере **X** мы по оплошности отдела верстки напечатали посмертные записки знаменитого польского гамероведа Грубого Шикеля, на нашу редакцию обрушился шквал звонков и пейджинговых сообщений. К сожалению, лишь одно письмо имело отношение к Грубому Шикелю: «Здравствуй, дорогая редакция! Являюсь вашим яростным подписчиком уже более восьми лет. Поэтому из принципа прочел ваш единственный номер целиком. Очень понравилась статья Мерзкого Пикуля. Напечатайте что-нибудь из его произведений на тему ролевых игр. Я их люто ненавижу, а этот парень, похоже, сможет написать о них так, что мне понравится. Голгоф Патрикеевич Вымя, г.Кокакольные Воды, продавец Герба-деза». Заслышав столь горячие отзывы публики, мы после утомительного голосования единогласно (то есть одним голосом «за»)\* приняли решение продолжить цикл посмертных публикаций Грубого Шикеля. Сегодня вам предстоит пасть жертвой прочтения его ученого труда по истории ролевых игр. И да будет вам также известно, что этим выдающимся трактатом мы открываем громадную и непосильную серию публикаций по истории компьютерных игровых жанров всех стилей и направлений. В следующем номере вы прочтете... но нет, не будем срывать покрыва (кожного) с тайны. Пусть тайное останется тайным — до следующего номера.

## Я ВЫБРАЛ ЭТУ РОЛЬ (теперь я фаўтер-тролль)

из архивов Шикеля Грубого

### От автора

Очень скорбно мне. Скорбно потому, что не дожил я до того чудного, как мгновенье, момента, когда этот мой фундаментальный труд, наконец-то, оказался опубликованным во втором номере журнала **X**. Ведь история ролевых игр — это не просто трактат о том, почему быть гоблином хорошо, а полуэльфом — еще хуже. История ролевых игр — это история самого человечества, его науки, культуры, религии и самых лучших его людей, включая и меня, конечно. Надеюсь, вам понравится эта статья, все средства от продажи которой пойдут на кормление приматов, занесенных в Красную Книгу, — то есть детей, вписанных в мой краснокожий паспорт.

### От давних времен до почти сейчас

«Весь мир — театр, а люди в нем — актеры», — сказал как-то в интервью корреспонденту **X** Член Британского Союза Писателей У.Шекспир. Эта фраза великолепно характеризует сущность ролевых игр — вся планета, каждый ее флор или фаун с самого рождения вступает в глобальные ролевые отношения. Жанр ролевых игр был сотворен злым гением, который первым догадался, что можно алгоритмизировать вселенские законы, привести их ко многим знаменателям и сделать из этого гораздо более увлекательную игру, чем скучная, обрывдая и ничемная реальная жизнь. Однако пока человечество ходило в коротких памперсах, в ролевые игры позволено играть было лишь богам. Характерный пример:

Боги, потехи ради, послали на землю обладателя уникальных лечебных магий (т.н. Иисуса Христа), который шоркался туда-сюда по иудей-

скому миру, собирая себе партию из двенадцати т.н. апостолов в надежде ликвидировать Царя Иудейского и занять его место, определив своих апостолов в Верхнюю Палату Иудейского Парламента. Вот цитата из ролевого досье Иисуса Христа: Priest, male, human. Lawful good. Level — 20. Strength — 10, Intelligence — 16, Piety — 20/99, Vitality — 20, Dexterity — 7, Speed — 7, Personality — 18, Charisma — 20. Special Ability: water walking. Basic spells: bless, healing, animate dead, create food.

Однако по вине одного из персонажей его партии (Иуды) квест Иисуса закончился провалом. (Ролевое досье Иуды: Thief, male, human. Chaotic Evil. Level 3. Strength — 14, Intelligence — 7, Piety — 7, Vitality — 16, Dexterity — 18, Speed — 16, Personality — 10, Charisma — 0. Дурных привычек нет. Не судим. Беспартийный.)

Тем не менее, с каждым годом человечество отбирало у Богов все больше их игр. И ставило отобранные игры себе на службу. Сначала это были войны, затем футбол, бейсбол, пинбол, русская рулетка. И, несмотря на то, что в эльфийских и гномьих землях в ролевые игры играли еще до Рождества Христова и, мало того, проводили ролевые Олимпиады, Спартакиады и Веселые Старты, до человека правила таких игр дошли лишь в **XX** веке.

### От Толкиена до толкиенуток

Главным виновником проникновения эльфийских забав на человеческие земли стал так называемый профессор Толкиен. Однажды по дороге на импозитум\*\* он рассеянно сел не на тот автобус и попал в Средиземье. Там он стал свидетелем Ролевой Олимпиады, где команда Хоббитов сражалась против прошлогодних олим-

(\*) - Единогласное голосование происходило до тех пор, пока хотя бы один член редакции не проголосовал «за». Это произошло на девяносто восьмой попытке - не выдержали нервы у одного из присутствовавших корректоров.

(\*\*) - Импозитум - место для игры в Doom на местности, где вооруженные до зубов профессора и студенты расстреливают из берданок ни в чем не повинных дрессированных импов.

цитата из ролевого

досье Иисуса Хрис-

та: Priest, male,

human. Lawful good.

Level - 20. Strength -

10, Intelligence - 16,

Piety - 20/99, Vitality

- 20, Dexterity - 7,

Speed - 7, Personality

18, Charisma - 20.

Special Ability: water

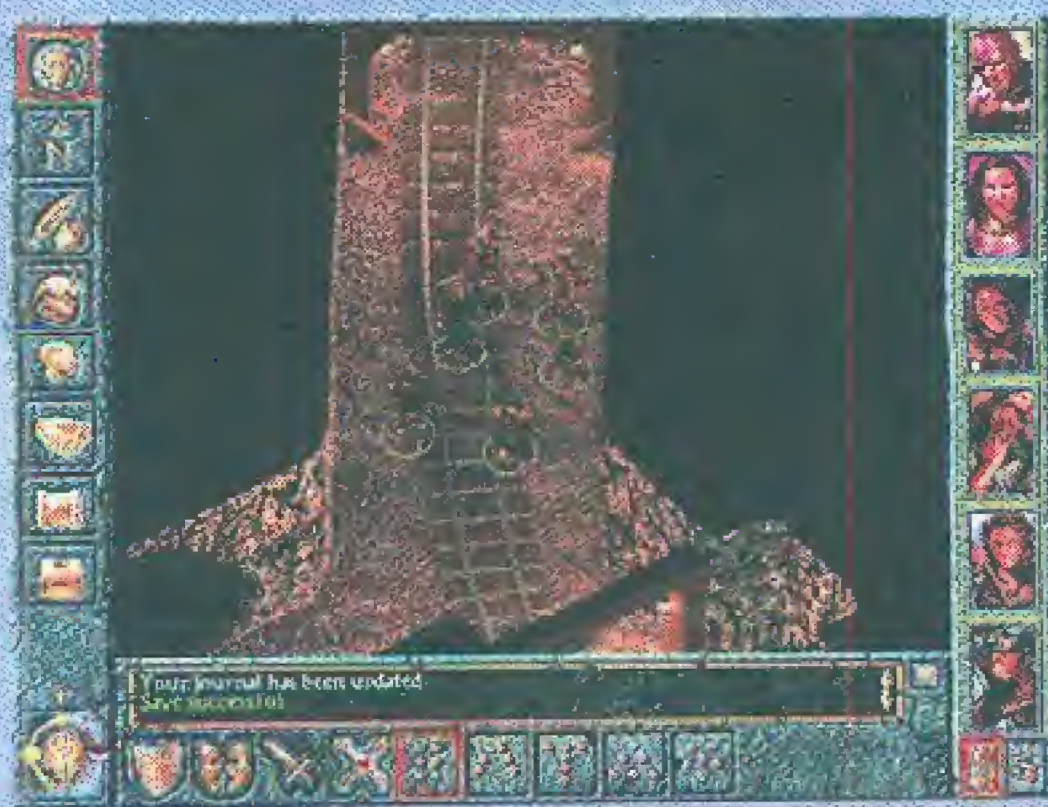
walking. Basic spells:

bless, healing, ani-

mate dead, create

food.





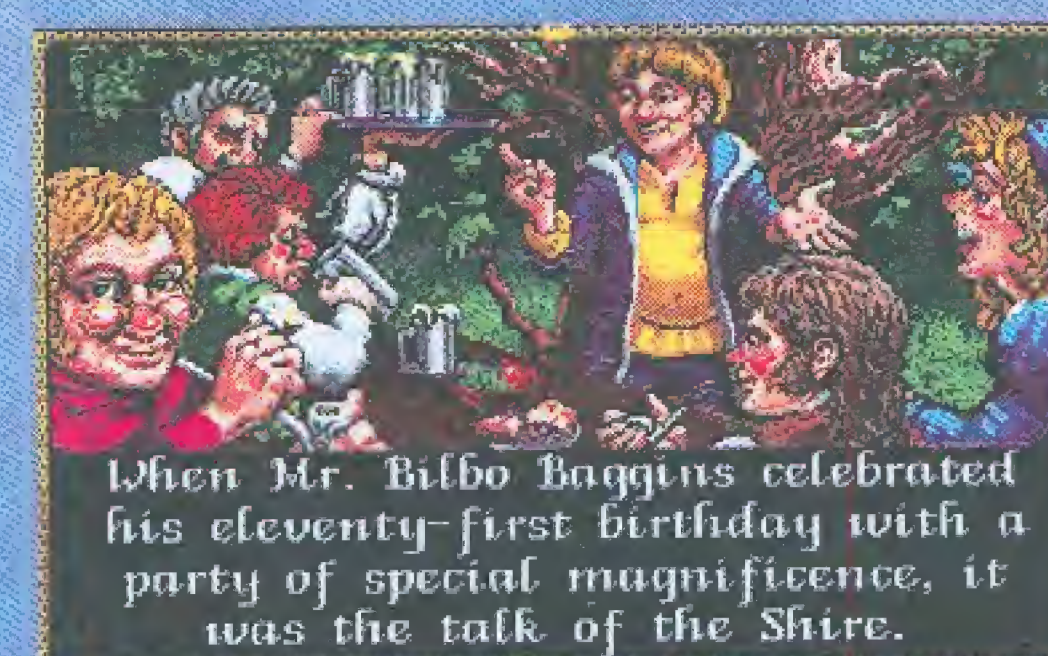
Baldur's Gate: герои шагают по advanced dungeon, то есть метрополитену



Wizardry VII: тусовка задерживается на таможенном контроле перед посадкой в космо-лайнер



Lord Of The Rings: хоббиты стартуют из своих нор, бегом к Олимпийскому Огню!



Lord Of The Rings: громкая пьянка в начале игры - самое интересное в ней место



Fallout: во время съемок этой игры было уничтожено несколько тысяч крыс. Тяжба Interplay с Greenpeace тянется до сих пор



Fallout 2: обратите внимание, в отличие от предыдущей картинки из Fallout 1, здесь герой стоит посреди экрана, а не в нижнем правом углу. Это, конечно, ни о чем важном не говорит, но зато такие длинные подлисы под фотографиями, как эта, позволяют задействовать побольше места в этом журнале

пийских чемпионов Назгулов. Цель игры — пройти по пересеченной местности за максимально короткий срок, поразить как можно больше мишеней и, в конце концов, доставить Олимпийское Кольцо к Олимпийскому Огню. Непосвященному зрителю эта игра напомнила бы биатлон. Но реинальность профессора Толкиена в том и заключалась, что он понятия не имел, что такое биатлон. Так родилась книга «Властелин Колец».

В книге скрытым, но подробным образом описываются все правила, перипетии и параметры ролевых игр. Расы, которые могут в них участвовать — хоббиты, эльфы, гномы, тролли, орки, онты, черные кавалеристы, сауроны и саруманы. Профессии игроков — священники, воины, маги, воры, трактирщики, ковбои. Их параметры — сила, ловкость, ум, набожность, удачливость, выносливость, скорость, пробег, объем двигателя (для элфанов — фанатов эля), размах крыльев (для драконов). Их характер — доброта, злость, законность, число судимостей. Во «Властелине Колец» еще не заметно развитой системы магии. Но профессор Толкиен стал свидетелем местного, средиземского аналога футбола — фаерболла, где одиннадцать магов с одной стороны перекидывались огненными шарами с одиннадцатью магами, находящимися с противоположной стороны. Задача игры — испепелить вратаря, охраняющего Астральные Ворота.

ку, науку, шоу-бизнес. Такой подробный свод знаний о территории, на которой проводятся Ролевые Игры, явился ключевым для создания более поздних человеческих ролевых игр. Корпорация TSR подвергла труды Толкиена подробному научному анализу и породила систему D&D («Dungeons & Dragons» — «Подземелья и Драконы») — полный свод географии и законов Ролевого Игрового Мира и его обитателей. Впоследствии, по многочисленным просьбам трудящихся и под давлением эльфийских профсоюзов, была издана вторая версия D&D. Последняя получила название AD&D — «Advanced Dungeons & Dragon», то есть «усовершенствованные подземелья и драконы».

Под «усовершенствованными подземельями», видимо, подразумевался метрополитен. Что такое «Усовершенствованные драконы» — до сих пор неясно, возможно, имелись в виду драконы, сделанные по технологии «Стелс» (stealth), невидимые в лучах радарной магии.

Из жерл типографий стали извергаться колоссальные талмуды — игровые модули, и сотни Поклонников ролевого Искусства, тряся этими талмудиками и бросая игровые кубики, начинали играть в гномов, dwarфов, магов и паладинов, снося друг другу хит-поинты, кастуя многочисленные спеллы и ворую друг у друга мифриловые доспехи, сшитые накануне из прошлогодних газет. Это и были RPG (Role Playing Games) в современном, а не средиземном смысле этого слова, точнее, даже не слова — а целого словосочетания.

### От модулей до модуляторов-демодуляторов

Изобретение персонального компьютера так бы и прошло для человечества незамеченным, если бы вдруг не выяснилось, что с помощью него можно симулировать ролевые игры.

С цифрами, необходимыми для расчета «ущерба», «хит-поинтов» (мерило жизнедеятельности), «армор-класса» (крутизна и элитность прикида), компьютер справлялся прекрасно, особенно если к этому не прикладывал свою когтистую руку Саурон Компьютерного Мира — Билл Гейтс. Первые компьютерные RPG (CRPG) носили чисто текстовый характер. Впрочем, сие, к сожалению, дожило и до наших дней в так называемых MUD'ax — многопользовательских ролевых играх через Интернет. Выглядело это примерно так:

«Ваш герой, очень умный, добрый, порядочный семьянин, лауреат Нобелевской Премии В Области Магии Воды, вышел на полянку с ромашками и васильками. На полянке пасется стадо священных коров, которое охраняет Асбестовый Дракон (1500 хит-поинтов). Что будете делать? (варианты):

- 1) Подою корову, по йогурту соскучился.
- 2) Оторву рога корове, если их приварить к мифриловому шлему, то армор-класс наверняка уменьшится на 2, и появится сопротивляемость к непарнокопытным ядам.
- 3) Предложу Дракону за корову 14 у.е. по курсу ММВБ.
- 4) Порву Дракону Пасть вдоль и поперек (два раза и один раз соответственно).
- 5) Сплю Дракону боевую песню пурпурных гномов «Дым над водою Казад-Дума», он уснет, и я вырву ему все зубы и покрошу пломбы.
- 6) Кастану магию «кислотное облако», и вся полянка в едином дружном экстазе превратится в кислотную танцплощадку».

Именно с тех пор фаербол (fireball) стал считаться самой распространенной боевой магией в ролевых играх.

В еще одной монографии «Сильмариллион» Толкиен описал историю Средиземья, его законы, географию, климат, экономику, религию, полити-



Вы выбираете, скажем, пункт 4, и после непродолжительного сеанса борьбы с сумо из порванной пасти безвременно усопшего Асбестового Дракона вылетает 4000 очков так называемой «экспы». «Экспа» — это самое приятное, что есть в ролевых играх. Экспа — это больше, чем деньги. Экспа — это круче, чем ГКО, и более желанно, чем трансферы Международного Валютного Фонда. Экспа в ролевых играх — это самая конвертируемая валюта. И конвертируется она в уровни вашего героя. Наберете достаточно экспы — и ваш уровень повышается на единичку. А вместе с уровнем — ваши знания, способности, профессия, оклад, премиальные, заграникомандировки и пятикомнатная квартира в центре Москвы с видом на крепостной кремль Барад-Дур... Не наберете достаточно экспы — и вы будете хилым астигматиком, неспособным к триумфальным сражениям, и всю жизнь вы проведете на своем огороде, возделывая граблями и тяпкой картофельные и онтовые насаждения. Гуляя с полянки на полянку, набирая экспу за экспой, вы, в конце концов, ликвидируете Главного Злодея, чья широкая спина не дает вам пробраться к Священному камню, на котором написано «Конец Игры» и выбиты титры с перечислением Сценаристов, Программистов, Актеров, Продюсеров и Визажистов. ...Прошло немного времени, и кто-то из компьютерных гениев изобрел графический монитор. На нем уже можно было нарисовать, как на самом деле выглядит этот Асбестовый Дракон: такая черно-белая кракзьябра с комариными крыльями, порожденная воспаленным мозгом недоученного кукрыникса. Бешеной популярностью пользовались высокоинтеллектуальные кракзьябры из Ragnarock. Продуманность игры поражала даже всяких недорезанных Эйнштейнов — в игре нередко были сообщения типа «Ваш рост увеличился и вы стали великаном. Однако ваши кольца остались маленькими, и поэтому вам отрезало пальцы». Самыми популярными из древнейших CRPG более графического класса стали серии Ultima компании Origin, Wizardry от Sir-Tech и масса роле-продуктов отSSI. Последние, кстати, вовремя купили лицензию на уголовно-процессуальный кодекс AD&D.

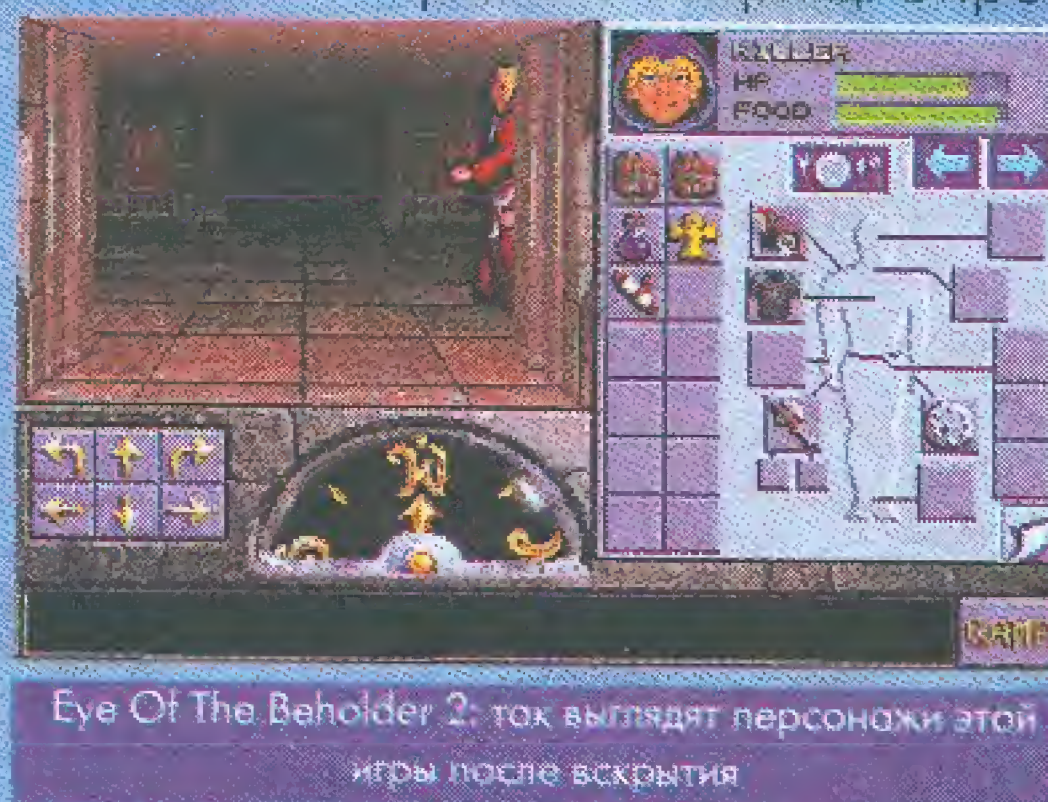
В России массовую популярность CRPG положила трилогия 'Eye Of The Beholder', где шестеро бедолаг бродили по VGA-шным лабиринтам в поисках чего-нибудь съестного, пока один из них не выучивал магию create food. Драконам и Священным Коровам там места не хватило, как не было нелинейности в сюжете — основной недостаток подавляющего большинства компьютерных ролевых игр. Впрочем,



Fallout 2: подправив всего одну кнопочку в параметрах игрока, мы сможем сделать ему, например, операцию по смене пола

чем, этой трагедии прекрасно удалось избежать в двух на сегодняшний день наименее отвратительных CRPG — Wizardry VII и Fallout 1+2. Правда, в Wizardry тоже не было коров, а в Fallout они имелись, но я так и не понял, насколько они священные. Даже если у них и были нимбы, то, наверное, радиоактивные. Но, к счастью, коров там достаточно много, и именно это дает мне основание считать Fallout 1 и 2 лучшими CRPG 1997 и 1998 годов.

К великому сожалению, нехватка Священных Коров — не единственная, хотя и самая большая проблема в CRPG. Из культмассового мероприятия, которым явля-



Eye Of The Beholder 2: так выглядят персонажи этой игры после вскрытия



Генерация персонажа в Lands Of Lore была на редкость незамысловатой. Хотя в Doom все же проще



Так наверняка будет выглядеть первая версия ролевого порно-интернет браузера

лись настоящие и полевые ролевые игры, жанр RPG превратился в удел отшельников-одиночек. Одиночек, просиживающих свои штаны и тампаксы на стульях перед монитором в гордом IBM-совместимом одиночестве. Уже нельзя было сколотить шаргу из четырех-шести персонажей, каждый из которых управлялся бы своим персональным игроком, наделенным собственной клавиатурой, собственной мышью и собственным подобием мозга. Лишь Baldur's Gate («Ворота Балдура», знаменитого вратаря, посмертного Олимпийского Чемпиона по фаерболу) — новый хит от Interplay, избавлен от этого недостатка, для чего понадобилось аж 5 круглых си-ди ромов. Слава Гэндальфу, что Interplay не пустил в тираж стратегическую игру, где на каждого из сотни юнитов понадобилось бы по персональному диску. Но, как бы то ни было, модуляторы-демодуляторы (говоря по-русски — модемы) пошли на пользу развитию ролевого жанра. Ибо дали возможность персонажам игры дурачить и калечить членов собственной команды, находясь за тысячи километров Брут от Брута.

## От фэнтези до сци-фи

Но не фэнтези единым ни жив ни мертв ролевик. При желании можно сделать ролевую игру с Бивисом и Баттхэдом, где они будут бейсбольной битой выбивать экспу из ментов и учителей, кастуя при этом магии с загадочными названиями «cool» и «khe-he». Лично я покрываюсь холодным потом даже изнутри, пытаясь только вообразить, что будут собой представлять манчкины Бивис и Баттхэд, накаченные до семидесятого уровня. Впрочем, эта парочка будет колоритно выглядеть даже в системе AD&D. Не за мордорскими горами также система AB&B — «Advanced Beavis & Buttthead».

Но, тем не менее и как бы там оно не будет, после поклонников фэнтези к ролевым играм первыми приобщились сци-филитики (любители sci-fi). Первая по-настоящему пафосная фантастическая CRPG носила название System Shock. Там бедолага-герой, заброшенный на футуристическую станцию, слонялся по коридорам с табельным бластером, выводя на корню инопланетную живность и состригая термоядерными ножницами марсианский стригучий лишай. В Wizardry VII маги также не остались в стороне от научно-технического прогресса. Одним из любимых их развлечений было заниматься откровенным браконьерством и глушить в нейтральных водах пираний ядерными (!!) взрывами. По сбору жареной воблы местные рыбаки, наверное, били все рекорды «Гиннеса», а может, даже и «Губорга».

Апофеоз сци-филизма — пресловутый Fallout. Излучающий дружелюбие и радиацию герой-одиночка размеренной поступью проходил по долам, полям и рекам пост-термоядерных США, а за ним волочился рулон бумаги с перечислением уничтоженных мутантов, к концу игры по длине не уступающий селекционному породистому солитеру. Гранатометом и плазменным оружием





Добро побеждает зло

он помогал мирному населению восстанавливать разрушенное войной народное американское хозяйство, с энтузиазмом выполняя план труповой пятiletки.

## От шахмат до «Чапаева»

Главным элементом ролевого геймплея всегда было глубокое философское раздумье. «Звездануть ли мне этого гоблина по куполу саперной лопаткой или прикинуться ветошью и не отсвечивать?» — в таких кручинных думах проходит вся жизнь ролевого игрока. Но неизбежный

научно-технический регресс внес свои поправки в размеренную шахматоподобную поступь пападинов,

алаудинов и прочих балдахин. Даже Origin отвлекся от мудростей своей Ultima и порадовал любителей «Тетриса» и «Формулы-1» аркадной версией CRPG — «Ultima Underworld». А самое грандиозное бесстыдство учинили программисты из печально

знаменитой своими «Крафтами» фирмы Blizzard с хитом демисезона Diablo. Их герой может свободно БЕГАТЬ туда-сюда, стрелять КУДА-ПОПАЛО и УВОРАЧИВАТЬСЯ от магии! В результате Diablo похож на ролевою игру не больше, чем симулятор игры в подводный кегельбан на нее же.

Аркадная зараза распространяет свои щупальца все дальше и дальше — даже Interplay оговорился, что в третьей серии Fallout будет «трехмерный вид от рожи игрока» (как в малоизвестной у нас игре Quake), что вызвало такое торнадо народного бунта, что компания быстренько принялась брать свои слова по очереди обратно.

Предсказываю, что в скором будущем появится «ролевою» тетрис или еще хуже — «ролевою» Corel Draw, где с повыше-

нием уровня пользователя ему будет разрешаться рисовать все более толстые и все более цветные линии. Также будет уменьшаться процент багов и глюков — с традиционных для «Корела» 100% до 90% или даже до 89% (если вдруг крутой манчкин попадется). Экспа будет начисляться за удачно (без сбоев и потерь) сохраненные файлы, чем крупнее файл — тем больше экспа. Предсказуемо и появление в ближайшее время ролевых интернат-броузеров. В зависимости от сданного в спермо-банк объема спермы, пользователю будет позволяться заходить на все более и более откровенные порнографические сайты.

## От автора (в заключение)

К сожалению, в этом журнале слишком мало страниц, а в русском алфавите слишком мало букв и цифр, чтобы целиком поведать обо всем величии ролевых игр, о том, какое место они занимают в нашей жизни. Все же в качестве примера проиллюстрирую, что величие Wizardry VII — 5,5 мегабайт, величие Lands Of Lore — 18 мегабайт, а Baldur's Gate занимает в нашей жизни целых 3 гигабайта. Сводную таблицу величий всех ролевых игр редакция X может выслать желающим наложенным платежом (из расчета 3 рубля за одно величие). Все читатели, заказавшие таблицу ролевых величий, смогут участвовать в лотерее. Главный приз — талон на 100.000 экспы, который вы сможете отоварить в любой ролевою игре до 1 сентября 1999 года. Он достанется тому, кто три раза подряд правильно ответит на все тестовые вопросы. Вопросы и задания на усвоение прочитанного приведены на специальной вставке, вставленной на тех же страницах, что и статья, и помеченной заголовком «Вопросы и задания на усвоение прочитанного».

Ищите их внимательно.



Прогулка по склепам перед сном в поисках свежего воздуха — типичная сцена из Diablo

Ищите их внимательно.

Как известно, Грубый Шикель сегодня вполне мертв. Но его виртуальный дух частенько снисходит до того, чтобы прочесть почту от своих ненавистников и подозреваемых убийц. Адрес его духа: [s\\_gruby@hotmail.com](mailto:s_gruby@hotmail.com)

Пишите и наслаждайтесь...

## Вопросы и задания на усвоение прочитанного

### 1. Профессор Толкиен был:

- а) профессором
- б) доцентом
- в) бакалавром
- г) баклажаном
- д) редиской
- е) толкиенутым
- ж) папой Бильбо Торбинсо

### 2. Враги эльфов — это:

- а) гномы
- б) хоббиты
- в) штрейкбрехеры
- г) немецко-фашистские захватчики

### 3. Baldur's Gate — это:

- а) ролевою игра
- б) бывшее название станции метро «Красные Ворота»
- в) новое прозвище президента Microsoft

### 4. При наборе экспы у ролевого игрока повышается:

- а) уровень
- б) давление
- в) аппетит
- г) температура
- д) производительность труда
- е) потенция

### 5. Новозеландский режиссер Питер Джексон, который снимает сейчас киноэпопею «Властелин колец», знаменит тем, что снял самый кровавый фильм всех времен, он называется:

- а) «Живая мертвечина»
- б) «Том и Джерри»
- в) «Бивис и Баттхэд уделывают Америку»
- г) «Ежик в тумане»
- д) «Мишки Гамми»

### 6. Как расшифровываются аббревиатуры: RPG, CRPG, AD&D, AB&B, AIDS, IDKFA, FBI, CIA, USSR, GHTYD-HJBXKSS\$768DF-001BHGM-PUM-PUM-BLUM-BLA-BLA?

Расшифруйте фразу: «у этого NPC из RPG от SSI по TSR-ской AD&D 56 HP и THAC0.»

### 7. Самая мощная магия в Wizardry V — это:

- а) ядерный взрыв
- б) саммонинг радиоактивных плоскогубцев
- в) дистанционное переключение программ телевизора без пульта
- г) предсказание будущего и составление гороскопов для газеты «Московский Комсомолец»

### 8. Иисус Христос по системе AD&D — это:

- а) священник
- б) NPC
- в) гоблин
- г) не только ценный мех, но и более 10.000 халявной экспы

### 9. Игра Eye Of The Beholder заканчивается, когда появляется следующий злодей:

- а) бехолдер
- б) скинхэд
- г) Моника Левински
- д) профессор Толкиен
- е) Генерал Протекшн Фоулт





## Ashes of the Dark Lands

В нынешние времена разработкой игр занимаются не только страдающие гигантоманией монстры, но и крошечные, едва заметные коммашки-букашки. Одним из таких насекомых уездного значения следует считать команду **Phaeton**, усердно трудящуюся над первым своим проектом — **Ashes of the Dark Lands**. Шутеры фаетонцам кажутся малость тупорылыми, поэтому, в строгом соответствии с последними веяниями, они творчески внедряют в игру элементы RPG. Мало того, еще и норовят подвязать туда чего-нибудь от стратегии.

И уже ведь расписана леденящая душу история, легшая в основу на редкость мощного сценария. Миссии выполняются на восьми преогромных уровнях, в темных углах которых нас поджидает 20 разновидностей отменно вооруженных супротивников. На пути следования к неотвратимой победе придется не только сражаться, но и дробить зубы о головоломки. Следовать будем от лица крутого героя (причем выбирается он из альтернативы в 10 особей), который по мере продвижения наращивает

опыт и улучшает свои и без того нехилые природные характеристики.

Графическая часть игры находится в надежных руках: отвечает за нее движок **Twilight 3DGE**, поддерживающий все модные фишки и даже позволяющий придать конечному продукту некую степень реалистичности. А теперь самое главное. Так уж случилось, что успешное завершение игры оказалось под угрозой — потому как разработчиков внезапно постигли ужасные напасти. Кого-то забрали в армию, кто-то оказался полностью занят на основной работе, кого-то школа допекла. И теперь **Phaeton** в срочном порядке подыскивает себе компанию, которая начала бы их издавать, иначе проекту — канты с виселицей. Может, у вас знакомые издатели имеются? На всякий случай вот вам адресок: [kontakt@phaeton.net](mailto:kontakt@phaeton.net).

Чего только не делается в игровой индустрии, иногда диву даешься.

**Старший опер Goblin..**

**Категория**  
Action

**Разработчик**  
Zombie

**Издатель**  
Ripcord Games

**Координаты**  
[www.zombie.com](http://www.zombie.com)

**Ожидается**  
Рождество '99



## Clans

Все, ребята, вешалки. Очередное передранное дьяблО, вооруженное парой фирменных черепушек — одна с красненькой жизнью, другая с синенькой маной — лезет, лезет на экраны родимых мониторов. Брат восстает на брата, клан на клан, а четыре варианта реанимированных героев вооружаются последними достижениями кузнечно-магической науки и бьются-борются-дерутся с кучей демонических монстров и прочими порождениями жути-мути.

Но это вам не рэ-пэ-гэ, а экшн с адвенчурой, заваренный в пропорции пять к одному. То бишь, отправившись на выполнение квеста, со временем вы рискуете забыть, за каким этим вас вообще туда послали, зато всегда на раз вспомните, какого рода монстры вам по пути встретились и как им несладко пришлось. Оружия тьмища: колющее, рубящее, маги-

ческое, взрывчатка... только фугасно-агитационного не хватает. Вражин, соответственно, тоже тьмища, только нарисованы они дюже убого.

Еще, если к скринам присмотреться, обнаружишь, что игровое поле на каждом экране махонькое, развернуться негде, зато по краям стрелки (для полных идиотов, наверное) — сходи, мол, дружок, на все четыре стороны. А шли бы вы сами... не сворачивая. По всем вашим «многокилометровым коридорам и мимо тысячи комнат». Мда... Недолго осталось выпендриваться дьябловым кланам — до прихода батки Дьябло Второго, почитай, всего-то ничего осталось, даже серой уже пахнет. А «Кланам» вообще ловить нечего — геймплей скопирован, интерфейс срисован, а графика недотягивает. Может, разработчики чего скрывают и ближе к релизу обрадуют нас суперкрутыми фишками... Всякое случается, в принципе.

**Артемий Олли**

**Категория**  
Action/Adventure

**Разработчик**  
Strategy First

**Издатель**  
Strategy First

**Ожидается**  
Весна '99



## Flash Point

Interactive Magic славится уникальной способностью невесть где отыскивать и затем с помпой издавать игры, сделанные в самых глубоких и укромных тайниках компьютерной индустрии. Знаете, откуда происходит команда разработчиков **Bohemia Interactive**? Никогда не догадаетесь. Из Чехословакии.

Холодная война семидесятых годов, ломая вызубренный нами в школе рисунок истории, превращается в Третью Мировую. Страны НАТО и Варшавского Договора вцепляются друг дружке в глотку, всаживая в континенты связки ядерных ракет. Спустя несколько лет белый свет заграбен продуктами распада, основная часть гражданского населения передохла, а выжившие становятся похожими на тараканов. В рядах тараканов, как известно, выживают сильнейшие. Ты — дихлофосоустойчивая тварь, приятель, потому как хоть и простой вояка, но все еще жив.

Загажено все. Чистой осталась череда каких-то никому не нужных островков в мировом океане. Они нужны твоей нации — там будут отдыхать уцелевшие военачальники НАТО, а остальные будут капать йод в гречневую кашу и жрать таблетки от радиации. Но сейчас не важно, что будет потом: важна лишь боевая задача — островки нужны твоей нации любой ценой.

Начнешь пехотинцем: портянки в сапоги обул, винтарь в зубы и пшел по холмам приканчивать приспешников Варшавского Договора. Если сразу не убьют, сделаешься начальником еще над несколькими такими же, как ты, пешкодралами. Потом дадут чего-нибудь из техники. Например, джип. Позже последуют танки, вертолеты и еще туева хуча шкварчащего огнем боевого металлолома. И не забывай, что со временем ты уже будешь командовать целым дивизионом, или как там это будет прозываться. Если выживешь. Но ты выживешь — ты живучий.

**Холон**

**Категория**  
Action / Strategy

**Разработчик**  
Bohemia Interactive

**Издатель**  
Interactive Magic

**Ожидается**  
Лето-осень '99





## Impact

Пока вооруженные силы всех народов спокойно готовились к взаимоуничтожению и отражению нападений подлых инопланетян, на Землю навалилась очередная напасть. Рухнула с неба на нашу старушку блуждающая комета.

Цивилизация сметена страшным катаклизмом, а человечество отброшено назад, к пещерам, во времена, когда за горбушку черняги запросто можно умереть, потому как жрать хочется всем, а жратвы на всех не хватает. Но можно не умирать, а самому кого-нибудь завалить. Чем мы, по ходу игры, и займемся.

Перед выходом «в поле» нас вооружат минимум 10 видами оружия, а на уровнях щедро раскидают штук 20 различных для него усилителей. Действие развернется в разрушенных городах постапокалипсического мира, где нам придется орудовать в

окружении шаяк профессиональных негодяев и различного рода мутантов. Брожение по развалинам огромных городов, заплывы по смрадным канализациям, кислотные дожди, ядовитые туманы — будет все, и даже не просто так, а под звуком стандарта Dolby Surround. Для полнейшей реализации задуманного фирма Genetic 1E лицензирует уже второй графический движок, на данный момент это Infinite Motion II от Geometric Computing. Выложенные на сайт скриншоты выглядят многообещающе.

В игру вносится ролевой элемент, то есть возможность выбора и самостоятельного конструирования персонажа. В дальнейшем это должно позволить энное количество раз переигрывать игру как бы заново. Хотя давно замечено, что многие игры не хочется проходить даже один раз.

Что ж, берем Genetic 1E на карандаш и ждем.

**Старший опер Goblin**



**Категория**  
Action / RPG

**Разработчик**  
Genetic 1 Entertainment

**Издатель**  
еще даже не ищут

**Ожидается**  
в конце 99-го

## Piranha

Давай выпьем! Ну и что, что уже вторую неделю без сна и отдыха... А под тост будешь?

Дык! Тостую: за тех, кто в море! Тем паче, что, как предрекают любители водной стихии из Reakktor Media, к XXII веку все там будем.

Моментально. В море. Сразу после глобального потепления и таяния ледников на полюсах. Девяносто процентов суши покроется водой, и человечество, вспомнив теорию старика Дарвина, в массовом порядке начнет возвращаться под воду. Кто побогаче да покруче — заселят остающиеся островки, а пролетариям, как оно обычно и бывает, выпадет жить в коммунальных подводных колониях, кроме всего прочего еще и подверженных налетам (или наплывам?) морских пиратов-подводников.

Объединенный Флот приструнить пиратов мощно обломится и, совсем уж сбрендив с разума от такого казуса, соорудит супер-пупер подводную лодку «Пирания» (умники, млин: не водятся пирания в морях-океанах). Эту грозу пиратов доверят никому не

известному молодому раздолбаю, т.е. игроку. На ней он будет спасать мирных пролетариев, охранять конвои, гоняться за новыми бармалями и т.д. в пределах стандартного набора. Для особо сложных заданий, в довесок к «Пирание», обещают предоставлять подводный танк и еще какую-то водолазную технику.

Народ из Reakktor закладывается на крутейшую графику со спецэффектами да три-дэ акселераторами и намеревается достичь «настоящей подводной атмосферы». А по мне, так Piranha станет ремейком Archimedean Dynasty — была в 97-м такая подводная эпопея от BlueByte, в которой тоже какую-то атмосферу достигали и прочее, а в итоге ничего, кроме тупейшей аркады с дурными спецэффектами, не достигли. Похоже, Piranha суждено стать очередной мелкой рыбкой в мутной воде индустрии компьютерных развлечений. Если выплывет, конечно — издателя они пока ищут.

Ах, да... Наливай. Помянем.

**Sterx**



**Категория**  
Action

**Разработчик**  
Reakktor Media

**Издатель**  
ищут

**Ожидается**  
как найдут, так вскоре

## Project V1

Фирма Digital Platoon собирается доверить нам руководство специальным, особо элитным и глубоко засекреченным подразделением «тюленей» (SEALS). Как и положено элитным войскам, мы будем выполнять сугубо элитные задачи, проводя тонкие хирургические операции в тылу прозевавшего наш приход противника.

Выжить в глубоком тылу секретные, особо элитные войска могут только толпой (видать, до Рембо все-таки не дотягивают), поэтому на дело нас отправят в составе взвода крепких, надежных ребят. Конечно, все сплошняком будут эксперты и крутые мастера, иначе — пропадем. Каждый отвечает за свой участок: подрывник — подрывает, разведчик — разведывает, снайпер — снайперит.

В обстановке строжайшей секретности, вооружившись до зубов, сперва выходим в район десантирования на вертолете, торпедном катере или прыгаем с парашютов, а потом — либо

сплошная партизанщина, либо наоборот — полная ее ликвидация. Выслеживаем и уничтожаем караваны с оружием, а по большому счету просто режем всех, на кого командование укажет пальцем. Ну, не привыкать. Нам, в общем-то, давно уже ничего показывать не надо, и так все ясно.

Действовать надо будет только коллективно, заранее планируя акцию и распределяя роли по типу того, что мы уже видели в Rainbow 6. Скрываясь в складках местности, устраиваем засады, наносим молниеносные смертельные удары и отходим без потерь.

Не забыт и малтиплеер, где, в привесок к носимым видам оружия, можно будет разносить противников в клочья, гоняя на танчиках и бэтэрах. А вообще же, по чести говоря, на скриншотах ничего интересного разглядеть не удалось.

**Старший опер Goblin**



**Категория**  
3D action

**Разработчик**  
Digital Platoon

**Издатель**  
в поиске

**Ожидается**  
наверняка





## Road Wars

Эй, бабка! Ты помнишь тот самый чумовой и концептуальный, ХТшный **DeathTrack**? Если да, то тебе крупно повезло — похоже, успеешь ишо на своем веку тряхнуть стариной. А если нет — то нам с тобой и разговаривать не о чем, пшла вон с дороги. Хотя нет, погоди — лучше послухай, авось поумнеешь на старости лет.

Нда, бабуся... Есть такая фирма — **Intense Entertainment Interactive**. Даром что название у нее длинное и занудное — явно не для твоих старых мозгов. Зато все остальное в порядке. Так вот, старушка: они делают новый **DeathTrack** — очумительный симулятор гонок на выживание. И пусть название изменилось — теперь эту игруху зовут **Road Wars** — все остальное на месте. На месте извилистый сторилан, на месте 12 разных героев и килотонны различных средств уничтожения. Не можешь обогнать кого-то — Killь

его прямо на трассе и скажи, что так и было. Тебе же поверят, бабана, ты умеешь убеждать. Мало того, приедешь в первых рядах — денег дадут. Так что будет тебе на что тачку починить, пушек прикупишь... А если придется — и шины сменишь.

И будет в **Road Wars**, бабка, все как по-настоящему. И реальная физика движения, и идеальная имитация настоящего вооружения. А когда наскучит играть одной — соберешь бабуся со двора, будете играть по локалке. Наконец-то, грохнешь бабу Асю, знаю — ты давно положила глаз на ее жилплощадь. Да, кстати! Комп-то, небось, проапгрейдила? Доставай из-под подушки 3d-ускоритель, джопстик с fedback'ом, EAX и 3DNow — все это тебе сильно пригодится. Все, бабка, бывай. Я поехал.

Холод

Категория  
Ездохакшен

Разработчик  
Intense EI

Издатель  
пока unknown

Ожидается  
март '99



## Skout

Есть промеж Франкфуртом и Касселем такой очень немецкий, но совершенно малозаметный городишко. Называется означенный городишко Treysa. Так вот, именно там командой **Soft Enterprises** разрабатывается первый исконно немецкий 3D-шутер. Называется означенный 3D-шутер **Skout**.

Движок означенного 3D-шутера ничем особым не потрясает, являя собой нечто вроде слегка улучшенного да подреформированного **Q2**, хотя авторы утверждают о некоем «четвертом поколении» графического ядра игры. Ну, им, должно быть, видней.

А вообще слово «skout» — онемеченная версия аглицкого «scout», что по нашему значит «разведчик». Вот этим самым разведчиком мы и будем за руливать на протяжении всей игры. Мало того, наш гвардеец, который на самом деле разведчик, ходит не один, за ним повсюду таскается и помо-

гает ему выбираться из особо затруднительных передрыг крутой помощник — робот-дрон. Здоровенный такой, вооруженный до самых железных роботских зубов, аналог широко известного робота Драмбы. И без него — никуда, потому как в игре без огневой поддержки помощника невозможно завалить ни одного босса. Но и с означенным помощником особо не разбегаешься, поскольку робот, в силу монументальности грандиозных своих габаритов, не пролазит в узкие коридоры и прочие мелкие щели. И дорогу ему, как следствие, прокладывает наш разведчик, разваливающий тесные построики до фундамента, для чего ему выдаются мощные орудия деструктивной деятельности.

Где будут разворачиваться боевые действия — еще не решено. Даже сюжет на данный момент окончательно не определен, хотя чего там определять? И так все ясно. Или у вас еще какие-то сомнения остались?

Старший опер Goblin

Категория  
Action

Разработчик  
Soft Enterprises

Издатель  
Soft Enterprises

Ожидается  
весна '99



## Soldier

Несомненно, многие смотрели фильм «Солдат» с доблестным Куртом Расселом в главной роли. Кто не смотрел — придется посмотреть, иначе играть будет не так интересно. В игре с одноименным названием нам предлагается продолжить начатое Куртом славное дело и добить свору обалдевших от безнаказанности генетических мутантов, возглавляемых полным отморозком по кличке Caine 607.

Сыграть можно на выбор за одного из пяти персонажей, ощутимо различающихся по характеристикам и оружейным предпочтениям. Основной — Тодд, герой Курта, самый крепкий и мощный. Дженни — пироманьяк, обожает огнеметы. Ральф — любитель электроразрядников и всего, что связано с ударами током. Тим — эксперт в области пульсового оружия. Джедд — поклонник конструкций мистера Гатлинга. И, наконец, Дженис — «анка-гранатометчица» из далекого будущего.

Выбрав героя, отправляемся в дальний поход по Галактическим губерниям и весям, отыскивая и беспощадно уничтожая обижающих честных граждан мутантов. Для работы подготовлено по три вида важнейших вооружений, как то: три вида огнеметов, три вида гранатометов, три вида пушек Тесла, столько же рэйлганов, три класса пулеметов Гатлинга, три класса ракет лаунчеров, а с плазменными пушками вообще изобилие — аж целых четыре разновидности.

Противостоять нам будут по большей части механизмы: стационарные и самоходные турели, сторожевые башни, орудийные бункеры, танки, шагающие роботы, всякая летающая дрянь и даже кошмарные орбитальные пушки. Памятуя о вышеперечисленном арсенале, я им уже не завидую.

Есть стойкое подозрение, что игра окажется чисто спинно-мозговая, на отработку рефлекса мгновенной стрельбы по всему, что шевелится не там, где надо.

Старший опер Goblin

Категория  
Action

Разработчик  
Gigawatt Studios

Издатель  
Southpeak Interactive

Ожидается  
лето '99



## Sorcery

Девять шведских программистов из **Starbreeze Studios** намылились покорить мир. А не покорить, так хоть подразнить: вон какие картинки на сайт выложили. Редкий отпадный случай, когда на скрины глянул, и уже пора под стол лезть — за челюстью.

А вы чего хотели? Ведь папаша этой шведской семейки не кто иной, как Magnus Hugdahl из **Triton Productions** — главный программист **Into the Shadows**, которая хоть из демских пеленок так и не выползла, но шуму в девяносто шестом понаделала изрядно — уж больно красиво там мужики мечами от подвижной камеры отмахивались. Вышедший много позже **Broken Sword** отдыхает мертвым сном. Нынче же шведы решили пересечь на магию и начали ваять **Sorcery** — RPG от первого лица. Чтобы и одному было не скучно, и в мультиплеерной тусовке не тесно, для этого волшебством игровой мир

упакован по самое заглавие. Без фаерболла шаг не ступить — прилетит какая-нибудь хрень и телепортирует куда подальше: им сюжет, а вам выпутываться. Монстры, знаете ли, только издали хороши, будь они хоть трижды с труклорной подсветкой, динамическими тенями и скелетной анимацией.

Дабы удовлетворить все желания разом, а заодно не циклиться на историях-предысториях, старбризевцы решили сделать игру расширябельной на все четыре стороны. Так же как id поступила со своей **Квакой**: тут тебе и редактор уровней, и рисовалка для скинов, и всевозможные режимы с настройками. Пусть кто как хочет, так по самое свое хочет и извращается. Похвальный творческий подход. Жаль только, навороченный движок, под Direct3D и OpenGL заточенный, кусается и желает минимального двухсотого пентюха и 32 мега оперативки.

Артемий Оппи



Категория  
RPG

Разработчик  
Starbreeze Studios AB

Издатель  
Gremlin Interactive

Ожидается  
в 2000 году

## Steel Beasts

**Steel Beasts** — это проект от какой-то бедной и несчастной команды **eSim**. Причем несчастной настолько, что у них даже до сих пор нет издателя. Поэтому нет гарантии, что **Steel Beasts** выйдут достаточно скоро. А зря.

На самом деле, **SB** — несложный тактический танковый симулятор. Танков в нем завалили — аж целых два: американский многострадальный **Абрамчик** и неонацистский **Леопард**. Танки контролируются от первого лица, причем в двух вариантах: либо с места командира боевой машины, либо с места стрелка-наводчика. Контроль заключается, во-первых, в бесконечном катании по простеньким, но вполне симпатичным рельефам с лесами и озерами, а, во-вторых — в неупорядоченной стрельбе по всему, что может вызвать подозрение.

Подозрение у вас могут вызвать находящиеся на

поле боя различные средства автотранспорта и толпы пехотинцев с автоматами, беспорядочно мотающихся вокруг в поисках жертв среди мирного населения. Пехоту и транспорт надлежит давить, поджигать, взрывать и материть.

Кроме всего прочего, в игре присутствует модный стратегический элемент. Заключается он в том, что перед началом сражения вы можете объяснить дружественным силам, находящимся в вашем регионе, как им надлежит действовать. Ты, Сидоров, поедешь в Гадюкино за водкой, а ты, Поликарпов, будешь его прикрывать на обратной дороге, чтоб не убежал. Так-то.

Объективно говоря, ничего исключительного в игре нет. Все созданное **eSim** уже украдено до них. И именно это заставляет надеяться, что игра получится добротной — ведь не мытьем, так катаньем... Неоригинально, зато качественно, короче. Чтоб покупали. Если издатель найдется.

Хопог



Категория  
танковый симулятор

Разработчик  
eSim

Издатель  
ищут

Ожидается  
как найдут, так сразу

## X-Beyond the Frontier

Начиная с 90-го года, германская компания **Egosoft** влачит жалкое и мало кому нужное существование, мастера средней паршивости гамесы, которые без особого успеха распространяются на территории суверенной ФРГ. Но с последним проектом ситуация вроде как должна коренным образом перемениться — игру предполагается выпустить даже и за пределами страны бывших наци.

Чем же таким призван удивить нас «Х-т.д.»? Очевидно, что либо идеями, либо графикой. Смотрим первое. Видим дебилизированный «Паркан», у которого на всякий пожарный (чтоб программисты не передохли от натуги) откусили action-модуль.

В некой далекой-предалекой галактике объявляется пилотируемый вами звездолет, который дома почитался за кучу металлолома, а здесь оказывается самым крутым среди всех туземных звездолетов.

Галактика, аки водится, заселена расами различной степени недружелюбности. Вы, как охочая до меду пчела, порхаете от планеты к планете, собирая ин-

формацию, торгуя, получая на свою голову миссии и занимаясь прочей унаследованной от старой доброй **Elite** классикой жанра. На вырученные деньги вы либо покупаете дополнительные корабли (которые ввиду недоразвитых туземных технологий годятся только на грузовые надобности), либо достраиваете свой звездолет лазерами и щитами (которые у недоразвитых аборигенов почему-то на высшем уровне технологии). Космические бои вам светят, но в умеренном количестве, плюс рекомендуется не ссориться со всеми без причины, а то торговать не с кем станет.

И про графику. Глазу предстает серо-фиолетово-багровая неразбериха, требующая 3D ускоритель и пашущая через Direct3D. Глаз в ужасе отталкивается от нее и, подгоняемый охреневшим от осознания сути игры мозгом, устремляется наутек. И я следом за ним, чего вам также советую.

Арсений Иванов



Категория  
космосимулятор + стратегия

Разработчик  
Egosoft

Издатель  
Funsoft

Ожидается  
весна '99



# Decay

Урка — санитар мегаполиса

Замечено, что творцам игрушек перспективы развития человечества видятся самые мрачные. И каждая новая компания разработчиков так и норовит поразить наповал своими зверскими выдумками: что ни игрушечка, то очередные страсти-мордасти.

## Старший опер Goblin

**Категория**  
Action/Adventure

**Разработчик**  
Insomnia Software

**Издатель**  
пока не назначен

**Координаты**  
insomniasoftware.com

**Ожидается**  
рождество '99

Как известно, помимо непрерывных вторжений наглых инопланетян, за ближайшим углом нашу цивилизацию подстерегают проблемы чисто внутреннего характера, а именно: чудовищное загрязнение окружающей среды, следующие за ним жуткие болезни, всеобщее обнищание и катастрофический рост преступности. Не поспоришь, конечно, потому как весь процесс в динамике проходит перед нашими глазами.

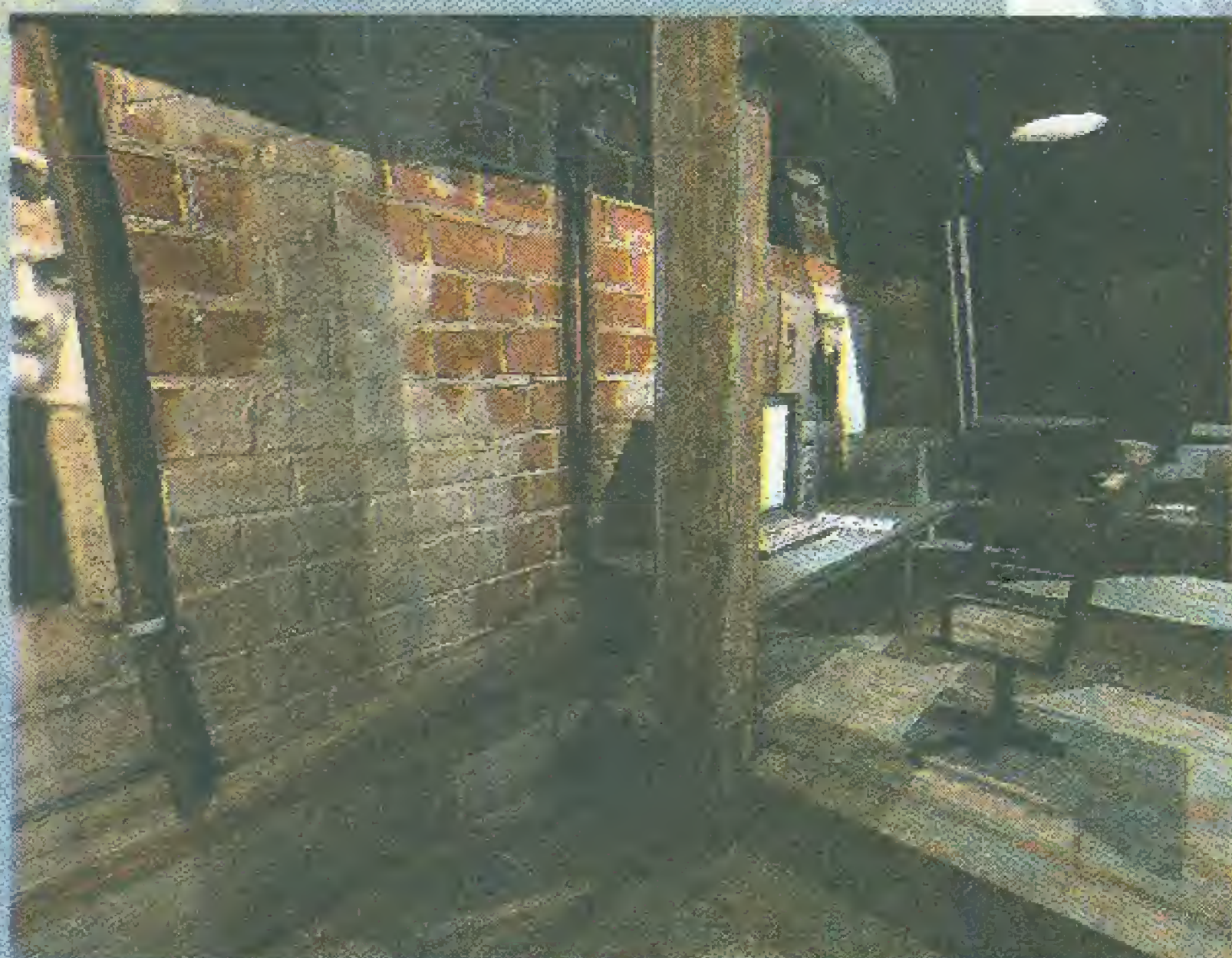
И тут как-то раз смотрю: нашему полку прибыло! Молодая, но крайне амбициозная компания под названием Insomnia Software (не путать с Insomnia Entertainment — такие тоже

есть) готовится выдать на-гора свежий продукт в жанре 3D action под названием Decay. На Земле старательными усилиями цивилизо-

ванной общественности загрязнено все, что только можно было загадить. Наступил финальный кошмар ГринПиса, когда ничего уже невозможно поправить. Озоновый слой больше напоминает комплект огромных дыр, атмосфера пропитана ядом, еще немного — и планета станет вовсе непригодна для жизни. Уцелевший народ бежит от напастей в накрытые гигантскими колпаками мегаполисы, вмещающие в свое чрево по 200 миллионов человек. В условиях тотальной скученности и нищеты свирепствуют страшные болезни, эпидемии косят старых и малых. Те, у кого достало ума и капусты, давным-давно сдернули на Марс и спокойно проживают там.

В таких условиях даже самая развитая демократия, как известно, долго не живет и вскорости отдает концы. Всенародно избранные правительства свергнуты, и на пороге стоит Мать-Анархия. А тем временем власть потихоньку прибирают к рукам преступные синдикаты, ведущие бойкую торговлю оружием и наркотиками. По улицам бесконтрольно шастают тяжело вооруженные банды, не давая проходу честным гражданам. Ну, в общем, все как у нас. Поддержанием Закона пытается заниматься Law Enforcement Agency, рекрутирующее в органы охраны правопорядка безработных. Набор, конечно, идет принудительный: кто не спрятался — я не виноват. В ходе борьбы за установление порядка в уличных боях с бандюками ежедневно (!) гибнет 15000 (!) полицейских. Упс! Смотри-ка, нам еще есть куда расти. В общем, полный Death and Decay. Думаю, даже такой общепризнанный авторитет по запугиванию масс как Иоанн Богослов со своим Апокалипсисом, ознакомившись с сюжетом игрушечки Decay, почернел бы от зависти.

Кто же может спасти ситуацию? А никто. Потому и мы не будем заниматься проблемами глобального мироустройства, а займемся решением чисто шкурных вопросов. Вверенный нашим заботам урка по имени Джейк Блиссер за совершенное убийство приговорен к смертной казни. Однако вместо отделения головы от туловища был направлен на укрепление органов охраны правопорядка и борьбу с преступностью. Решение, подкупающее новизной. Прослужив там год, наш герой хладнокровно завадил 15 человек из своего отряда, перешел на вольные хлеба и принялся мочить кого попало на заказ, лишь бы денежки платили. Как говаривал папский легат Амальрик во времена тотального изничтожения катаров: «Убивайте всех подряд! Господь потом рассортирует». Утерев слезы радости от знакомства с таким замечательным парнем, спешу сообщить: вовсе не это главное в игре под названием Decay. В конце концов, сюжет есть везде. На-





писав за две с половиной минуты особо шикарный, авторы про весь этот антураж больше и не вспоминают. Основной упор сделан на способность графического движка воспроизводить различные визуальные чудеса, которые позволят придать игре небывалые качества. Тут рекомендую оторваться от чтения и еще раз посмотреть на скриншоты. Увидев их впервые, я насторожился.



На высказанные подозрения о том, имеют ли эти картинки хоть какое-то отношение к реальному состоянию дел, ведущий программист Джим Малмрос (Jim Malmros) заверил общественность, что на самом-то деле игра выглядит гораздо круче, при этом отчаянно кляня матерью и жрал землю. Из этих клятвенных заверений следует, что первичная цель проекта —

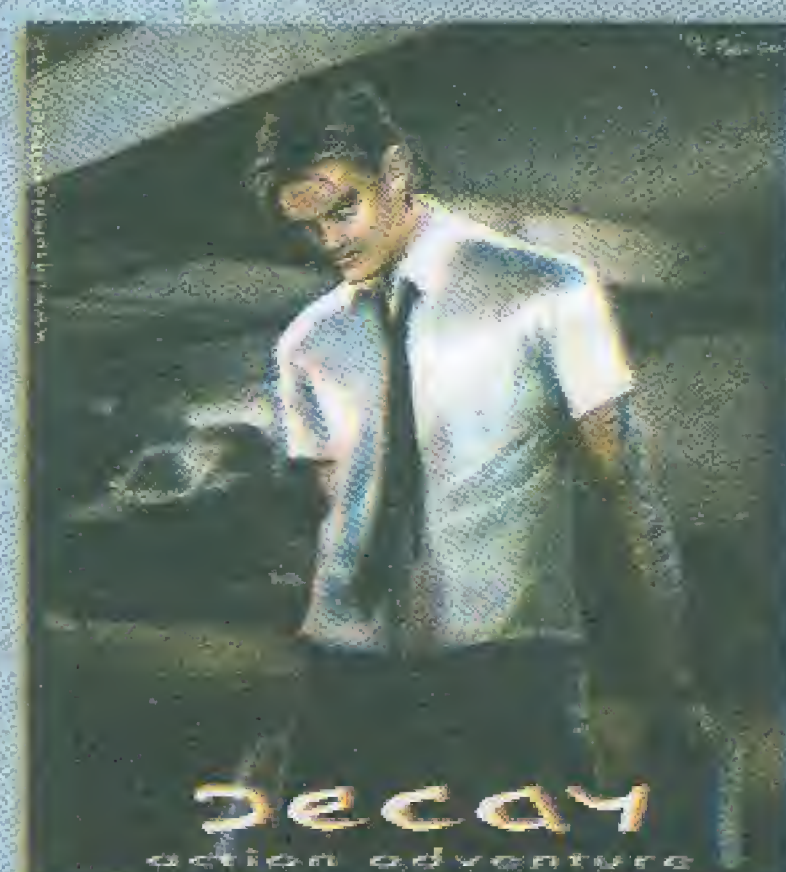
разработка такого движка, который рендерит объекты в реальном времени с качеством 3DSMax — уже выполнена. О как!

Фамилия этого чудо-движка — DVA, что обозначает Dynamic Visibility Analysis. Что в нем есть? А все, о чем только можно мечтать. Одно только краткое перечисление всех присутствующих фиш займет не меньше страницы. Оснащенный всеми ими движок позволит «создавать сверхреалистичные миры с невиданным ранее уровнем детализации».

Возникает закономерный вопрос: и на чем же все это будет работать? Каждый ли Cray позволит нам усладить искушенный взор всей гаммой предоставляемых чудес и красот? На вопрос, поставленный ребром, Малмрос отвечает бодро: игра пойдет на PII300+64Mb+TNT во всей своей 32-битной красе, а на чем покруче — вообще полетит как умалишенная. Придя в себя от пережитого шока, трактую это так: на первом варианте можно будет спокойно посмотреть слайды, а кое-как работать игра начнет на втором. Хотя до Нового года далеко, так что опыт мне подсказывает — все делается еще хуже и гораздо дороже.

Теперь забудем про сюжет с техническими наворотами и спросим о самом главном: а что игра-то? Джим не теряется и здесь, отвечая: все будет круто, мужики, не сомневайтесь! Даю подсказку: они всей конторой прутся от **Fallout**, так что апокалиптический антураж — именно оттуда. Скажу больше: **Decay** будет термоядерной помесью **Decay**, **Thief** и **Rainbow 6**.

Именно отсюда и начинается самое интересное. Изначально нам предоставляется возможность наделить своего персонажа различными качествами в разных пропорциях: силой, ловкостью, выносливостью и скоростью. По ходу успешного выполнения миссий будут выдаваться призовые пойнты для дальнейшего распределения их по собственному усмотрению. То есть играть можно в соответствии с личными предпочтениями: либо škодливым тихушником-ниндзя, либо прущим напролом бычарой, не говоря уже о промежуточных типажах.



Скрывающийся от правосудия Джейк организует себе по месту жительства «военную базу», откуда и начинает под нашим чутким руководством совершать вылазки с целью розыска торговцев оружием. Помимо оружия понадобится и кое-какой инструмент: газорезный аппарат, электронные отмычки и взрывчатка.

Немного укомплектовавшись, можно начинать подыскивать заказчиков. Это окажется несложным, потому что такова уж людская природа: почему-то никак не удается возлюбить ближних своих, как самого себя. Зато пристрелить кого — нет проблем, это всегда пожалуйста. А уж от желающих пристрелить соотечественника с целью заколачивания денежек и вовсе отбоя нет.

И вот заказ принят. Тщательно изучаем особенности предстоящего задания, прорабатывая детали инфильтрации, ликвидации и эксфильтрации. Зачастую заказ физически невозможно выполнить одному, и тогда по договоренности можно взять в долю представителей других преступных сообществ. На дело выдвигаемся в составе группы коллег-мокрушников (вспомнив **Rainbow 6**).

Выходить на объект надо очень тихо и незаметно, заранее подготавливая пути отхода. «Искусственный интеллект» в последнее время показывает себя совсем неплохо, так что потрудиться придется. Мало того, теперь каждое попадание пули повлечет за собой соответствующий эффект: попал в коленку — враг упал и пополз, размазывая по полу кровь. Выстрелил в пистолет — выбил его из рук.

Впрочем, можно его и вместе с рукой отстрелить, было бы желание. Поэтому боевые соприкосновения обещают быть весьма привлекательными как физически, так и эстетически. А по окончании миссии Джейк разбирается с коллегами творчески, поскольку чем меньше народу заявится за деньгами, тем больше доля подошедших. Тут как у нас:

Если крикнет Русь святая

Брось ты все, живи в раю!

Я отвечу: на фиг надо!

Дайте долю мне мою!

Когда же заказчик расплатится, то можно со спокойной душой сдать его Закону. За хорошие деньги, само собой. Вот это — свежо! Такого точно еще нигде не было. Именно это я и называю реализмом.

И вот когда у нашего душегуба наладятся заработки и дела пойдут в гору, только тут-то и начнется основная раскрутка. Что там будет — пока неизвестно.

Малтиплейер от сингла будет отличаться очень сильно, поскольку изготавливается по классическим канонам жесткого action. Согласен полностью, потому как дэсматч и тихушничество несовместимы.

Вот такая вот складывается картина. Скажу честно: меня больше всего привлекает похожесть игры на **Thief**. Поиграв в это творение Looking Glass, признаюсь, что ни с чем подобным по силе воздействия на психику мне встречать не доводилось. Огорчило только одно: похабная графика. Так вот, если ребятам из Insomnia Software удастся создать нечто подобное на отличном графическом движке, то это будет безусловный хит.

Помяните мое слово.

X



# Soldier of Fortune

## Игрушечный пес войны

## Старший опер Goblin



**В** развитии шутеров от первого лица четко определились два направления: в то время как одни изготовители взяли курс на чистый мультиплеер, другим не дает покоя бешеный успех Гордона Фримена. Робкого очкарика-ботаника, ураганом прошедшего по исследовательскому центру Блэк Меса и сорвавшего злобные планы вторжения очередной бандитской группировки монстров, поднявшего планку сингла на невиданную ранее высоту.

Мало-помалу лихо обойденные конкуренты начали соображать, что тщательно проработанная сюжетная линия способна привлечь массы и принести успех. И тогда многие решили показать миру, что их творения могут быть не только не хуже, но и гораздо лучше.

Очередной амбициозный претендент — фирма Raven Software. Имея за плечами такие мощные 3D-action релизы, как *Heretic*, *Hexen*, *Hexen II* и *Heretic II*, парни наконец-то решили опробовать себя в жанре, который до этого ими практически игнорировался, принося заслуженный успех и немалые деньги кому-то другому.

А поэтому стиль «фэнтези» отринут, заброшены все кудесники-волшебники, решительно отвергнуты всякие сверхспособности-сиддхи, черная магия послана куда подальше вместе с белой. Новый проект называется *Soldier of Fortune* — «Солдат удачи», и действовать в нем будет уже не какой-то там эльф с собачьими ушами, а ветеран вооруженных сил — злой наемник, матерый пес войны.

Здесь, кстати, все не так просто. Дело в том, что перед началом работы над игрой Activision пришлось лицензировать само название и логотип у одноименного журнала — *Soldier of Fortune* (точнее — у компании NNP Inc.) — для создания одноименных игр (да-да, игр). И первой из них будет разработка Raven Software. Считаю, что сотрудничество с одиозным милитаристским журналом пойдет на пользу, о чем скажу позднее.

Строят игру на движке *Quake 2*, а точнее — на его улучшенной и доработанной программистами Raven версии, именуемой ими *Quake v2.6*.

Глядя на *Heretic II*, я не терзаюсь сомнениями, что у них получится и что не получится. Любая игра от Raven всегда была технически лучше той игры от id, на движке которой базировалась.

Правда, есть мнение, что добротных открытых пространств нам по-прежнему не видать и что события снова будут разворачиваться в привычных коридорах и подвалах.

Эта самая v2.6 содержит в себе кое-что новое, а именно — систему моделирования под названием GHOUL, разработку программиста Джилла Грибба (Gill Gribb). Как обычно, фирма заявляет, что ничего подобного ни у кого другого (по крайней мере, в 1999 году) не предвидится. Что там есть? По-моему, то же самое, что и у других:

самые лучшие системы освещения, высокая интерактивность окружения, скелетная анимация и все остальное. Больше всего меня заинтересовало то, что враги теперь смогут нападать ордами, чего движок Q2 не позволял.

Правда, следует отметить, что и ресурсы игрушки от Raven жрут более активно, чем их прашуры от id. А про «Солдата» так и вообще сказано, что он будет поддерживать только аппаратное ускорение. Конечно, грустно, но вообще похоже, что второго «пенька» должно хватить.

В чем же основной замес? Чем же по ходу игры займется наш наемник? Да как обычно: заказными убийствами и прочими бесчинствами. Задания будем получать через Интернет, путем захода на сайт «Горячая точка» (Hot Spot). Место действия — на выбор. Это может быть вредительский рейд по тылам Хусейна; отстрел борцов за независимость в Боснии; уничтожение партизан в джунглях Латинской Америки по заказу местных диктаторов, а может быть и ликвидация главарей бандитских группировок в Нью-Йорке. Таким образом будет складываться репутация: убиваешь сербов — будешь хорошим, пускаешь в расход бандитов по просьбам других бандитов — будешь плохим, потому что это нехорошо — людей убивать. Кстати, интересно, а если за партизан повоюешь, то в финале можно будет Белый Дом штурмом взять?

Наш удачливый солдат окажется вооружен по самому последнему слову военной техники. Raven собирается ввести в игру только реальные образцы оружия, всяких там мазеров-тазеров не предвидится, то же самое касается способов применения оружия и поражающих свойств. Интересно, а как там у этих реалистов будет с объемом носимого боезапаса и скоростью передвижения с ним на плечах? Как обычно: сотня гранат, мешок ракет, пара цинков, и вместе со всем этим бежим со скоростью 60 километров в час?

Отрабатывается и внедряется неплохо зарекомендовавшая себя в сингле система «один выстрел

**Категория**  
Action/Adventure

**Разработчик**  
Raven Software

**Издатель**  
Activision

**Координаты**  
[www.ravensoft.com](http://www.ravensoft.com)

**Ожидается**  
Осень '99



— один труп». То есть при попадании в голову летальный исход гарантирован. Дубленные шкуры противников будут чутко и реалистично реагировать на нашу меткую стрельбу, обильно кровоточа в местах попаданий. Что характерно, ранения будут влиять на скорость передвижения пораженного, так что и за своей шкурой следить надо будет в оба. Теперь раненый противник не только истошно завопит и начнет прикольно кататься по полу, но при этом еще и начнет уморительно корчить страшные рожи. До тех пор, пока его окончательно не успокоишь. Прочие элементы реализма: перезарядка магазинов, отдача и продвинутая скелетная анимация. Достаточно интересным обещает быть «искусственный интеллект» противника. Времена стандартного поведения: «увидел-зарычал-набежал-порвал (вариант — подох)» канули в прошлое, теперь враг обязан разить наповал умом и сообразительностью. Вообще-то момент это достаточно сложный, потому как практически любой монстр при встрече с игроком в среднем живет не более пяти секунд. И вот за это время ему необходимо с блеском продемонстрировать, какой же он умный и как ловко умеет применять свои стратегические навыки и тактические наработки. Так вот, теперь наши противники поумнеют настолько, что даже начнут брать в заложники мирных граждан. Ну-ну.

Само собой, дэсматч будет резко отличаться от сингла. В этом деле повышенный реализм как-то неуместен, иначе хорошая забава превращается в затяжные снайперские войны. Хотя, конечно, это на любителя. По крайней мере, «реализм» можно будет по желанию отключать в настройках.

Модели бойцов для мультиплеера станут различаться по росту и размеру, что существенно скажется на скорости их передвижения и стойкости к ранениям. Как обычно, присутствовать будут как мужские, так и женские модели. Вот это массовое помешательство на равноправии не устает меня поражать. Что хорошего в грубой, мужеподобной, не мывшейся пару недель тетке? Или они себе солдата как-то иначе представляют? Женщина-солдат — нонсенс. Не одобряю.

В общем, я так подозреваю, что дэсматч будет очень сильно похож на Action **Quake**, уж больно все это на него похоже. Кто не видел — рекомендую попробовать, вещь весьма достойная. Кроме того, в комплект поставки наверняка включат Capture the Flag и кое-что еще.

Ни одну из игр от Raven я не могу назвать слащавой и детской. Все как одну люблю за жесточайшие мясорубки с сонмищами злющих врагов. Принимая это во внимание, дизайнер проекта Кен Хоэкстра (Ken Hoekstra) в одном из интервью заявил, что «**Soldier of Fortune** будет игрой жестокой, брутальной». Даже и не сомневаюсь, у них — получится. Славные «мясные» традиции заслуживают одобрения и всяческой поддержки.

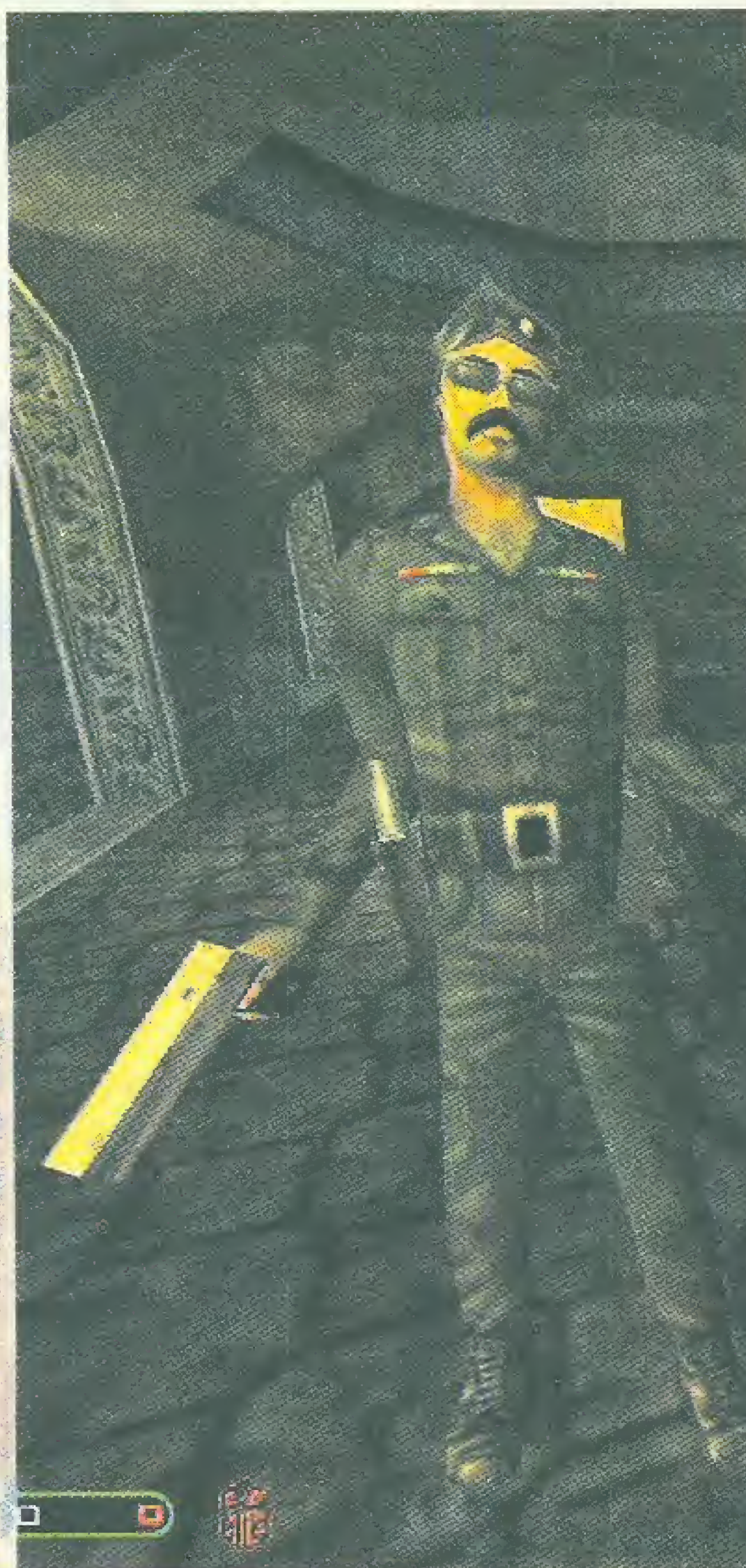
Конечно, опыта создания игр подобного рода у Raven практически нет (**Take No Prisoners** — не в счет, там все не так). Зато у них есть огромный опыт в создании прекрасных игр вообще, каждая из которых — отдельный волшебный мир. Даже вызвавший по началу резко отрицательные эмоции **Heretic II** от третьего лица — на поверку оказался

отличной игрушкой. Тем, кто думает, что дэсматч «из-за спины» — полный бред, рекомендую опробовать его в исполнении Raven. Избыток свежих впечатлений гарантирую.

Осмелюсь заметить, что в журнале **Soldier of Fortune** работают очень и очень серьезные в военном отношении люди. Я так подозреваю, что они скорее весь Raven перестреляют, чем допустят то, чтобы игра хоть в чем-то порочила их знаменитое имя или не оправдывала надежд старых читателей.

X

**На наших штыках  
принесем цивилизованному человечеству  
счастье и мир.**

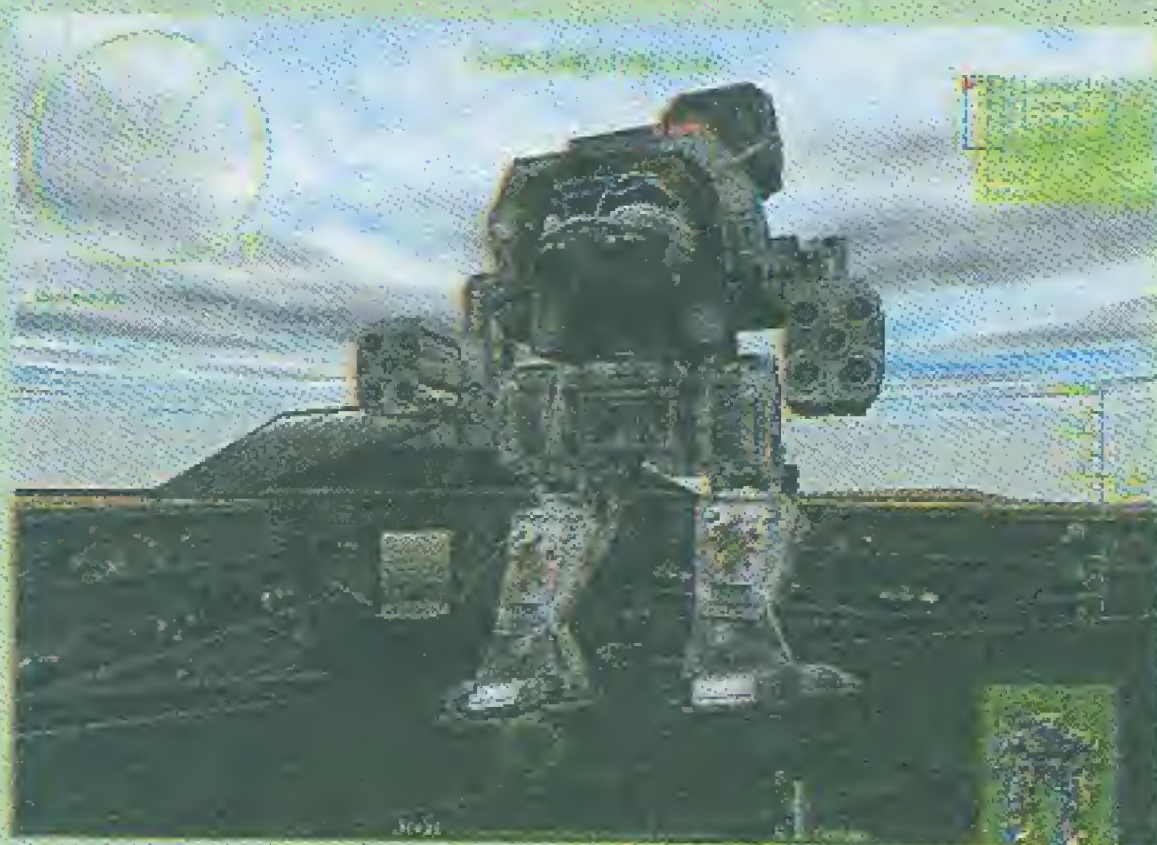




# MechWarrior III

Смертельные бегемотики снова в строю!

Холод



**В** марте месяце этого года колыхнутся три столпа, на которых зиждется электронная вселенная BattleTech. Имена их известны каждому: это MWII: 31th Century Combat, MWII: Ghost Bear Legacy и MWII: Mercenaries. Колыхнутся крепко, до инсульта, возможно, уйдут при этом в безвозвратность. Почему? MECHWARRIOR III ВЫХОДИТ.

Краткое отступление. Надеюсь, тем, кто умудрился прочесть текст до этого места, основные концепции игровой вселенной BattleTech объяснять не нужно — в таком случае можете этот абзац пропустить. Теперь слово ко всем остальным. Если вы ничего не знаете о BattleTech и MechWarrior, то либо вы совсем недавно вообще начали играть в игры, либо вы слепоглухонемой капитан дальнего плавания. И в том, и в обратном случаях рекомендую вам приобрести/одолжить у друга/украсть у кого-нибудь копию одной из частей activision'овского сериала MWII (лучше всего Титановую Трилогию) и поиграть в нее с недельку. Если вас не проймает и вы не задаетесь фанатом BattleTech, значит, надо поиграть еще. Если вас не пропрет и потом, то пора лечиться, а эту статью вам дальше читать вредно для здоровья.

Из всех электронных игр BattleTech именно MechWarrior III станет для FASA той самой точкой «зебра», которую каждому из нас придется пропустить под крылом хотя бы раз в этой жизни. Именно с выходом третьего меха произойдет финальная часть превращения издателя настольных игр и фантастической литературы в настоящую мощную компьютерную компанию, специализирующуюся на игровых проектах. И от того, каким он будет, MechWarrior III, во многом зависит будущее самой FASA.



Да, до серии мехов от Activision были еще компьютерные игры BattleTech — спору нет. Самым выдающимся, пожалуй, был MechWarrior I от Dynamix; остальное не заслуживает особого внимания. Первый Мех был отличной игрой — иначе стала бы FASA думать о продолжении...



Категория  
Робосимулятор

Разработчик  
Zipper Co.

Издатель  
Microprose

Координаты  
www.Zipperco.com

Ожидается  
Март '99



В 1996 году, вдохновленная успехом MWII: 31th Century Combat, Activision выпускает продолжение под названием MWII: Ghost Bear Legacy. Это эпическое повествование о похищенном у клана Призрачного Медведя генофонде надолго притянуло к компьютерам всех поклонников первой части игры. Несмотря на то, что GBL базировалась на том же движке, что и 31th Century Combat, сложность игрового процесса сильно выросла — в основном за счет резко поумневшего и ставшего более агрессивным AI. Но это только порадовало геймеров.



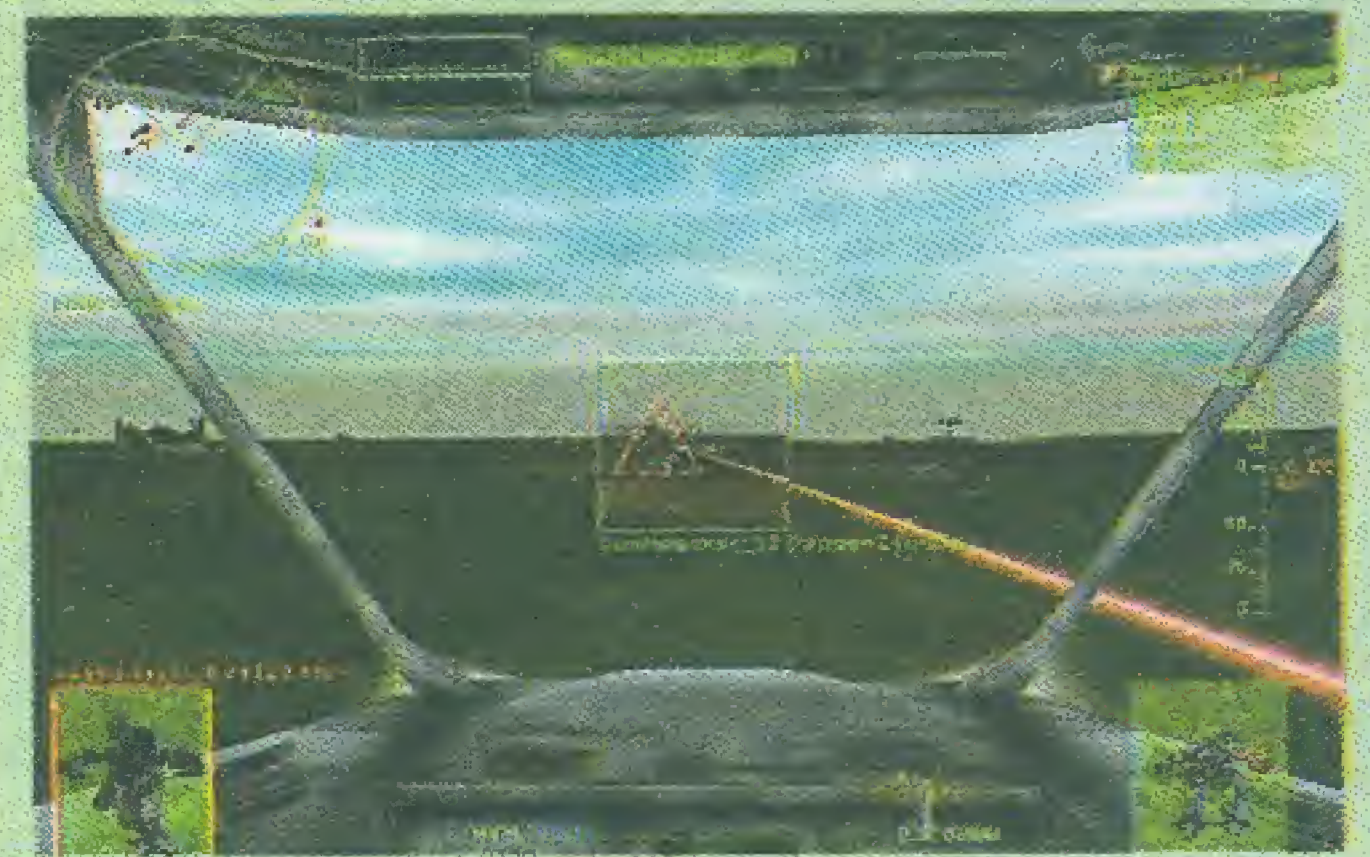
...И вот он, долгожданный 3058 год. Готовьтесь морально: вы — снова из Внутренней Сферы, силы которой начали контратаку на одну из планет Клана Дымчатых Ягуаров. Естественно, ваш дропшип находится в первых рядах нападающих, а вы сами — командир разведывательного подразделения мехов. Вашей миссией, что и не удивительно, является натуральный разбой (разведка боем) и уничтожение всего, что вы сочтете возможным/нужным. Начинается высадка, и тут выясняется, что Ягуары вас, в общем-то, ждали. Дропшипы атакованы, план операции летит хрен знает куда, а вы приземляетесь в одиночку, за десятки километров от запланированного места. Так вот неутешительно все и завязывается в gordiev узел, который вам предстоит разрубить...

Сингл-плеер в MechWarrior III — это два десятка миссий, уложенных в четыре операции. Миссии, как нетрудно догадаться, взаимосвязаны между собой, и засим есть надежда, что между самыми важными из них мы увидим качественные анимационные ролики.

Первым мультиплеер-add-on'ом к MechWarrior II стал специальный программный пакет под названием Netmech. Он содержал утилиты, необходимые для игры по Интернету, а так же по модему, нуль-модему и локальной сети. Одновременно в бою могли участвовать до восьми человек. Netmech продавался как отдельный полноценный продукт — в коробке с грудой мануалей, но в скором времени был выложен на сайт Activision для бесплатного скачивания (правда, в здорово урезанном виде, но это не страшно). Поддержка Netmech моментально создается во всех известных игровых сервисах. Среди поклонников сериала рождается отдельная категория — фанаты сетевой игры в MW. Появляются различные интернет-лиги, клубы, проводятся организованные чемпионаты по Netmech, начинаются онлайн-войны.

По концепции брифинга MWIII намного ближе к MechCommander, чем к тем же Mercenaries. Здесь, как и в Мехкоме, существует command & control officer, который отдает приказы перед началом миссии. В Мехкомандере таким офицером являлась вольнорожденная женщина, поэтому играть было иногда и смешно, и страшно. Она всегда вела себя, как обезьяна с гранатой: никто не знал, когда и куда она ее бросит. Правда, ни на что хорошее надеяться не приходится: если в MWII и в MechCommander вам перед началом миссии хотя бы предоставляли относительно верные разведданные, то в MWIII вам часто вообще ничего путного не смогут сказать: ведь вы и есть разведывательное подразделение и, видимо, вами добытую информацию будут предоставлять ударным отрядам. Вот кому не позавидуешь!.. Правда, возможно, вас утешит такой аспект: ученые Внутренней Сферы, покопавшись в уничтоженных мехах Ягуаров, умудрились построить примитивный декодер для прослушивания их радиопереговоров. Полезное, надо сказать, устройство...

Да, не забудьте: перед выброской у вас под командованием было целых четыре боевых машины! А на единственном оставшемся у вас Bushwacker'e — будь он хоть трижды хорош — многого не наворишь,



В 1995 году компания Activision по лицензии FASA Interactive выпускает первый продукт своей знаменитой серии MechWarrior II — MWII: 31th Century Combat (первоначальное название — MWII: The Clans), в которой рассказывается о войне Клана Волка с кланом Нефритового Сокола. Игра оказывается необыкновенно удачной во всех отношениях. Отличный сюжет, продуманный геймплей, великолепная по тем временам графика и щадящие системные требования надолго делают эту игру лидером мировых хит-парадов.

Ягуары зашибут. Поэтому, кроме разведки боем, у вас будет еще и необходимость отыскать собственных потерянных во время высадки ведомых. Те, хоть и не сразу, но найдутся — это я вам обещаю. Так что ищите как следует, под каждым кустом.

Перед каждой миссией у вас на руках будет карта с рекомендованным маршрутом разведки. Любую контрольную точку маршрута можно поменять, никакой строгой привязки к регионам нет. Мало того: во время прогулок по несанкционированным маршрутам вы сможете найти и нанести на карту что-нибудь интересное и полезное: например, пещеру или подземный тоннель, кои со спутника по понятным причинам не видно. Важный и полезный аспект: личную карту со своими контрольными точками имеет КАЖДЫЙ из ваших ведомых. Их карты ТОЖЕ можно редактировать. Как вы понимаете, это открывает невиданные возможности для планирования стратегических атак на базы Дымчатых Ягуаров. Правда, до этих атак еще дожить надо.

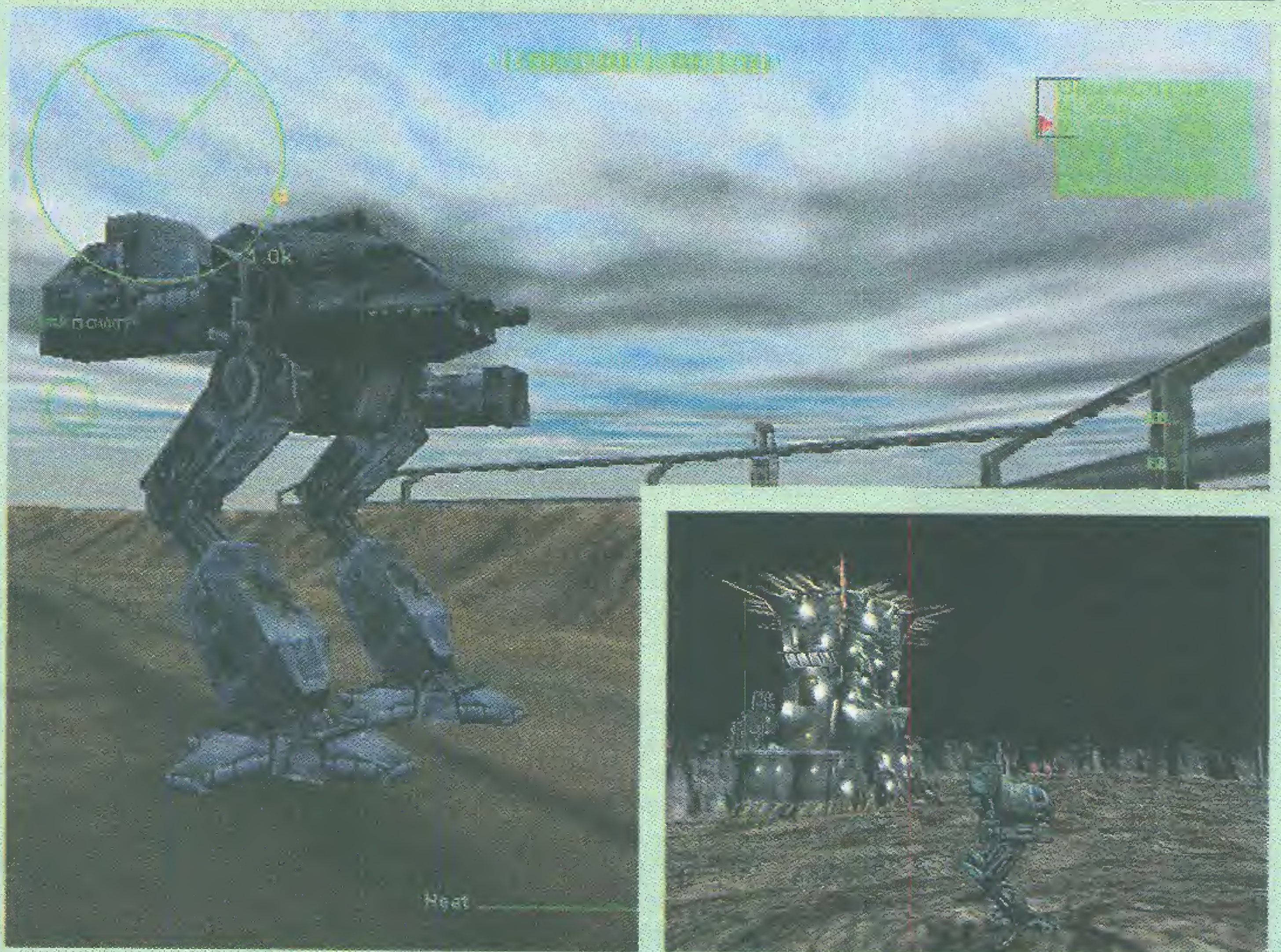
Теперь о главном — о мехе. Сразу успокаиваю всех страждущих: несмотря на то, что игру делает не Activision, а Zipper, мех изнутри почти не изменился. Радар, благо, на месте, список систем вооружения аналогичен activision'овскому. Что действительно изменилось сильно, если судить по внешним аспектам, так это датчик температуры реактора, но это не страшно — работа такая. Еще серьезные модификации претерпела система наведения. Раньше прицел мог работать как обычный визир: приближать и удалять содержимое всего экрана. Теперь Zipper, по



В том же 1996 году появилась третья часть эпика от Activision — MWII: Mercenaries. Теперь играющему предстояло стать лидером небольшого наемного подразделения во Внутренней Сфере. Mercenaries были созданы на новом движке, который вполне отвечал требованиям времени. В игре появился экономический элемент: тогда как мехи Кланов ремонтировались и, что главное, кастомизировались бесплатно, наемникам приходилось платить за все. Пожалуй, именно Mercenaries окончательно разделили всех поклонников BattleTech на две категории: Кланеров и Мерков. Кланерам нравится тоталитарная система, проста внутренних отношений в Кланах и техническое превосходство их мехов над мехами Внутренней Сферы. Наемников, напротив, привлекает сложная экономическая система отношений во Внутренней Сфере и ощущение политической свободы.

всей видимости, решила от этого отказаться в пользу собственной фиши. Фиша такова: если вы хотите посмотреть поближе на стоящего вдалеке меха, то приближается не весь экран, а только его маленькая выделенная область, остальное же остается по-прежнему. С одной стороны — безумно удобно: при точности наведения на удаленную цель сохраняется образ общей картины боя. С другой стороны — какова в действительности точность наведения при работе с такой системой, знает только Господь Бог, да и у него, вероятно, с этим еще связана

Вместе с Mercenaries появляется и новый мультиплеер-пакет под названием Mercnet. Он отличается от Netmех огромным количеством новых мехов и вооружений для сетевой войны. Количество поклонников он-лайн-игры в MechWarrior — и без того не маленькое — непрерывно растет.



пара невыясненных вопросов. К счастью, управление мехом осталось прежним: практически вся раскладка клавиатуры из MWII работает в MWIII, поэтому переучиваться никому не придется. Правда, Zipper услужливо предупреждает, что максимум кайфа от игры получат лишь зажавшиеся обладатели «полноценных игровых контроллеров», то есть владельцы форс-фидбекнутых секторов газа, комплектов педалей и прочего капиталистического барахла. Лично я предпочитаю при игре в мех сочетание «мышь+клава» и не очень представляю, каково это — играть на разных медленных гигантских конструкциях а-ля Satek x36. Так что такого рода заявления остаются на zipperской совести. Как несложно догадаться, самые большие нововведения коснулись области геймплея. Например, решено было сделать терраин, на котором идет сражение, максимально интерактивным. Вспомните: в MWII ракеты SRM, будучи выпущены с расстояния, превышающего их максимальный радиус поражения, и не долетев до противника, даже не взрывались, а просто исчезали. В MWIII они упадут на землю и взорвутся, а главное — оставят гигантскую воронку. Или выжгут камень. Или устроят пожар в поселении. Так что поле битвы к концу сражения будет напоминать вам стройплощадку в соседнем

В 1997 году Activision выпускает MWII: Battlepack. Это коллекционное издание всех трех частей сериала MWII, что называется, в одном флаконе. Издание дополняет гигантский мануал с историей BattleTech и кучей разных технических подробностей о мехах и вооружении.

В период 1997-98 годов, с появлением 3D-ускорителей, Activision выпускает серию патчей к Mercenaries, которые содержат поддержку популярных 3D-карт. Кроме изменений в графике, патчи латают отдельные ляпы в геймплее Mercenaries.



дворе или территории колхоза «Сны Ильича» после семидесяти лет советской власти. Естественно, кроме банальных воронок (которые можно потом использовать для партизанских посиделок), есть вещи поинтереснее. Например, возможность обрушить на противника стену каньона, в котором он движется. Или такая перспективка: затащить врага в лес и поджечь деревья. В общем, придумайте себе тактику сами.

Следующее нововведение особого восторга у меня не вызвало. Создатели решили использовать «позитивный» опыт предыдущего проекта **BattleTech** — **MechCommander**, и ввели в симулятор мобильные ремонтные боксы — **Refit Truck**. Это здорово портит эффект реализма: не обязательно возвращаться на базу, если есть **Refit Truck**. Другое дело, что зачастую довольно проблематично будет пригнать эту беззащитную и медлительную машину в нужное место к нужному моменту. И это мне тоже не нравится.

Зато вот позитивный аспект геймплея: поле битвы после боя все еще принадлежит мародерам. Этот принцип жил во всех эпизодах священного мехового эпика, этот принцип жив и по сей день. Интересно отметить, что мародерством не брезгают как аполитичные наемники, так и Клан — это с их-то социальными канонами и моральными устоями! Все люди, на самом деле, одинаковые — и вернорожденные, и вольнорожденные. Так что победитель после боя вывозит на фиг с поля битвы весь интересующий его скарб — это могут быть части мехов, детали вооружения и оборудования или даже целые мехи.

Всем заполученным добром победитель волен распорядиться как угодно. Даром что продать все это, как в **MechCommander**, ему не удастся. Некому. Корабли Внутренней Сферы все еще висят на орбите, но посылать целый дропшип к вам на базу из-за того, что вам абсолютно неожиданно захотелось продать пару комплектов SRM, — это слишком. Другое дело — процесс кастомизации меха. Вот тут-то вам все железки (или почти все) и пригодятся. Кастомизация аналогична той же процедуре в **Mercenaries**, за исключением некоторых — долгожданных, надо сказать — ограничений. Дело в том, что в серии **MWII** мехи, вне зависимости от типа, не имели ограничений по количеству установленного вооружения одного вида. Таким образом,

вольнородумцы запикивали в **MadCat** двенадцать (!) **LRM5** и два **MPLAS**, после чего... играть становилось просто неинтересно. Причем все на свете отлично понимали, что в настоящий **Timber Wolf** физически нельзя столько запикинуть — но поделаться ничем не могли. Ребята из **Zipper** решили положить беспределу конец и ввести ограничения на количество одновременно устанавливаемого вооружения для каждого конкретного меха. Это здорово отразится на основных концепциях сетевой игры.

Правда, ввод ограничений ставит под сомнение отдельные базовые конфигурации мехов, утвержденные самой **FASA** (по крайней мере, в вопросах внешности этих мехов существует ряд неопределенностей: например, мех, несущий четыре ракетные установки, в одной из своих базовых конфигураций графически изображается с одним ракетным контейнером и т.д.), но это — не такая уж большая проблема: вероятно, будут созданы их новые графические модели. Все равно решение об ограничениях абсолютно верное.

Кстати, о графических моделях и о графике в целом. Когда **Zipper** создавали графический движок **MWIII**, они были уверены, что оптимальным разрешением для игры окажется **800x600**. А когда финальная версия энджина была, как говорится, подписана в печать, выяснилось, что оптимальное (оно же максимальное) разрешение при игре в третий мех составит «всего» **640x480**, даже при использовании **Voodoo II**. Это объясняется высокой нагрузкой на карту и диким количеством различных видеоэффектов: начиная от примитивного дыма с подбитых мехов и заканчивая электроразрядами, бегущими по порванному снарядами миомеру. Так что, надо сказать, даже при разрешении **640x480** игра выглядит ой как неплохо. Ладно, хорошо хвалить, ща буду резюмировать. Итак, все описанное выше звучит здорово.

Причем настолько здорово, что каким ни окажется на самом деле полный релиз **MWIII** — его все равно купят. И **FASA** это отлично понимает. Количество поклонников **BattleTech** по всему свету настолько велико, что судьба столь долгожданного проекта однозначно предreshена. Поэтому очень хочется надеяться, что **MechWarrior III** от **Zipper** окажется действительно хорошей игрой, за которой можно будет с удовольствием провести целую кучу времени. Надеюсь, так оно и будет.

X



Последним, завершающим аккордом в деятельности **Activision** на благо **BattleTech** явилась **The Titanium Trilogy**. Как и **Battlepack**, она состоит из всех трех частей **MWII**: **31st Century Combat**, **Ghost Bear Legacy** и **Mercenaries**. Основное отличие Титановой Трилогии от всех предыдущих частей меха — в новом движке, который оптимизирован под **3D-ускорителю (GDI, например, в таком виде предстала впервые)**. У всех поклонников серии Титановая Трилогия идет на ура!

Первым проектом **BattleTech**, выпущенным не **Activision**, стала игра от **Microprose** под названием **MechCommander**. В принципе, это rt-стратегия, но фактически — все тот же симулятор — правда, теперь уже нескольких мехов одновременно. Создатели игры умудрились сохранить атмосферу трепетного отношения к каждой боевой машине даже в такой игровой среде. Игра, однозначно, получилась весьма удачной.



Вскоре после выхода **Battlepack** компания **FASA** неожиданно отнимает у **Activision** права на создание новой части сериала: **MWIII: Operation Bird Dog**. **Activision** вынуждена быстро перестраивать деятельность. Чтоб движок для нового меха не пропал зря, она начинает работать над симулятором **Heavy Gear** во вселенной **Dream Pod 9**.



# Experience

## Благими намерениями...

### Стерх

**Категория**  
3D-action/adventure

**Разработчик**  
The Whole Experience, Inc.

**Издатель**  
ищут

**Координаты**  
www.wx3d.com

**Ожидается**  
Рождество '99

Чрезвычайно занятно наблюдать за производителями игр, анонсирующими свои детища. Все они без исключения твердят, что из-под их пера выходит «супер-пупер чумовая игра». Конечно, именно ей уготовано стать игрой уходящего тысячелетия «й типа того, и все такое», как любят говаривать телевизионные дебилы Бивис и Баттхэд.

Не обошла звездная болезнь и **The Whole Experience**. Эта ужасно опытная организация (о чем можно судить из названия) готовит к выходу помесь 3D-action и adventure под кодовым названием Experience. Интересно, имеют ли громкие заявления компании какое-нибудь основание? Посмотрим...

Основная идея сюжета **Experience** не блещет оригинальностью. Вообще ничем не блещет. Просто-напросто надо, как всегда, спасти мир. На этот раз он называется Дагот Мур

(Dagoth Moor). Героя зовут Ти Гуат (Ti Guat). Пришелец со звезд прибыл спасти Землю. Ура... [зеваю] Надоело. Наверное, предугадав такую реакцию со стороны игровой общественности, представители **The Whole Experience** дружно (как будто не сговариваясь) заявили, что развиваться сюжет будет совершенно невообразимым образом. Но кроме того, что это должно увлечь в виртуальные миры всех, кто окажется перед монитором, ничего не сказали. Может быть, сами не знают, чего хотят?

Для того чтобы реализовать это спасение мира, в **The Whole Experience** был разработан собственный движок. Народу на фирме не пришлось по вкусу ни **Quake II**, ни **LithTech** (на нем сделаны **Blood 2** и **Shogo**), ни куча других малоизвестных двигателей. Поэтому эти капризные ребята взяли и сваяли свой собственный инструмент. А может, кривят душой, и у них просто денег на покупку лицензии не хватило?.. Что там ни было, а только **Experience** творится на движке WXP 3D Engine. Движок как движок, но он обещает (точнее, его создатели клянутся) сравниться с **Unreal**, да еще дополнить его могучей кучкой эффектов. От скромности ребята не умрут. Вероятно, они примут смерть от рук возмущенных и разочарованных игроков. Ведь они хвастаются, что анимация персонажей окажется лучше, чем во

всех существующих ныне играх. Речь идет о том, что скелет героев игры контролирует их плоть, наклепленную на него (скелетная анимация, по научному говоря, как в H-L). То есть если игрок метким выстрелом сносит проклятой вражине голову, то черепная коробка вражины разлетается на массу осколков, плечи откидываются назад, вызывая взмахи руками и т.д. Хотя это только обещания разработчиков, и на скриншотах ничего такого в помине как не видно. Верить же на слово проклятым буржуинским производителям не хочется — слишком часто дурят (пытаются, по крайней мере) нашего брата.

Основные действия в **Experience** будут протекать на открытых пространствах. Но привычных всему прогрессивному человечеству уровней в нем не будет. Совсем. Игроки попадают в огромный мир и покидаются там на произвол судьбы. Никаких вам «Level completed». Но не тряситесь трусливой трясогузкой, не все так страшно. Все территории поделены на небольшие (разумеется, относительно) участки, которые связываются «зонами перехода» («transition zones»). В этих ключевых точках движок будет быстро соображать, что неплохо бы загрузить новое окружение и, соответственно, загружает его. По задумке авторов, все будет происходить очень шустро и практически незаметно для игрока. Но всякий знает, куда ведет дорога, усталая благими намерениями. Весьма смущают заявленные системные требования: Pentium 200 MHz и 3D-акселератор. Помнится, на такой технике тот же **Unreal** здорово тормозил, несмотря на многочисленные ухищрения с настройками...

**Experience** будет вести себя по-другому? Если ответ положительный, то, выходит, они не только изобрели движок уровня **Unreal**, но еще и сделали его более скоростным? Как-то не верится. Если бы дело обстояло подобным образом, то их бы уже засыпали предложениями из издательских контор, а пока ведь ни одной, кажись, не сыскалось...

В мире Dagoth Moor игроку выпадет возможность посетить массу достопримечательностей. Среди них и непроходимые леса, и культовые сооружения в виде всевозможных храмов и других забегаловок, различные пустыни, болота и прочая, и прочая. Чтобы не заблудиться во всем этом царстве (ограниченных уровней-то нетути), добрые разработчики предоставят игрокам хитрый приборчик — Novus Sphere. Этот девайс будет работать за место компаса, а по совместительству и указывать на ценные источники энергии.

Что касается физической модели, то она в **Experience** таки будет присутствовать (всем крутить фонарики полчаса!). Но разработчики не хотят делать большой упор на сверхточное





соблюдение физических законов, как это было осуществлено, например, в **Trespasser**. Они стремятся сделать при помощи этого игру более интересной, а не более замороченной, как это оказалось с **Trespasser**. Это утешает: с ужасом вспоминаю мороку с этим «квестом» на динозавровую тему. В целом же, все правила поведения в виртуальном мире соблюдены (опять же, если верить на слово тем, кому стоит верить лишь в исключительных случаях). Если взорвать рядом с двумя тушами поверженных врагов гранату, то более легкий экземпляр взмлет к небесам (как «Челленджер»), а тяжелый — лишь слегка сдвинется с места. Расположившись после этого на шашлыки, можно устроить лесной пожар или еще что-нибудь более смешное. Звучит хорошо, но вот как это окажется на самом деле?.. Интересным моментом в **Experience** должна стать возможность решить каждую проблему множеством способов. Слава богам Олимпа, что в игре не встретятся головоломки из серии «если я сломаю эту веточку, то смогу найти разноцветный шагомер в трех экранах на север». Любую загадку можно разгадать 51-м сравнительно честным способом. Слабые для этого смогут выбрать суицид (лучшее средство от проблем), а сильные — воспользоваться одним из кучи вариантов. Например, если во время прогулки по заросшему кактусами маковому полю на пути встретится огромная расщелина, то игроку предоставляется заме-



Как *The Whole Experience, Inc.* работала на Микки Мауса

*The Whole Experience, Inc.*, которая образовалась в далеком 1995 году, располагается в солнечном городе Сиэтле. Поначалу у этой конторы, которая состоит всего из шести человек, не было особо большого желания заниматься разработкой игр. Зато было желание срубить кучу денег и больше ничего никогда не делать. Поэтому ребята стали ваять различную 3D-графику для любых заказчиков. В итоге их заманили на студию Disney и заставили трудиться на благо американской мультипликации. Но участники *The Whole Experience* с благодарностью припоминают годы лишений, проведенные у потомков

чательный случай проявить свою буйную фантазию. Во-первых, можно взорвать одиноко стоящее дерево и сделать из него чудный мостик. Во-вторых, вполне возможно побегать по окрестностям, найти валяющуюся в кустах или еще где-нибудь «кошку» и с ней, как заправский скалолаз, переправиться на другую сторону. В-третьих, есть шанс пленить какое-нибудь летающее существо и на нем, как на таксомоторе, перебраться на нужную сторону овражка. Якобы существует и еще масса других способов, до которых смогут додуматься любые мало-мальски годные к мыслительному процессу игроки. Именно это пы-





> Дисней. По воспоминаниям Патрика Мойнихэна (продюсера Experience), в студии Дисней были очень высокие и строгие требования к качеству выполняемых работ. Возникающие стрессы периодически лечили недельными запоями, что самым положительным образом сказывалось на готовых мультфильмах. Еще одной сложностью для истинных художников было то, что работа с персонажами (монстрами, принцами и прочими мультяхами) была ограничена жесткими рамками. Команда просто не могла показать, на что же на самом деле способны их детища - капиталистам из Диснея этого не требовалось. И тогда было решено заняться разработкой собственной игры. Что должна быть до ужаса кровавая игра (хватит нам лирики типа «Белоснежка Vs. Красной Шапки»), где все будет сделано самым лучшим образом! - определилась The Whole Experience, Inc. и принялась за работу. Игрой оказалась Experience. И если из него что-нибудь получится, то в первую очередь благодарить надо будет создателей Микки Мауса.

таются внушить разработчики из The Whole Experience. Кстати, всевозможные звери, птицы, рыбки, пресмыкающиеся и насекомые будут вызываться к человеку играющим при помощи Золотой Арфы. Как какому-нибудь несчастному слушателю музыкальной школы, игроку придется учить сольфеджио, нотную грамоту и развивать память, дабы запоминать всевозможные комбинации нот, вызывающие полезных зверюг. А тем, у кого нет музыкального слуха вообще, будет противопоказано садиться за игру. Вполне возможно, что таким образом разработчики Experience выполняют заказ Министерства Образования США, повышая уровень знаний и культуры американских раздолбаев.

Кстати, о повышении уровня всего и вся. Предполагается, что в самом начале игры Ti Guat (главный герой) ничего не может, ничего не умеет. Дебил дебилом, в общем, что очень подходит многим игрокам. Но The Whole Experience обещает, что в Experience самый главный персонаж будет развиваться, эволюционировать в зависимости от способностей играющего. Весьма скоро ему встретятся MacroTerra и MicroTerra. Это такие противные насекомые, которых разработчики решили наделить чрезвычайно полезными качествами, чтобы они помогали игроку, раз уж у него самого ни черта не получается. MicroTerra внедряются в черепную коробку Ti Guat и окапываются там, устраивая безобразные оргии и катаясь по прямым извилинам остатков мозга. Благодаря им появятся дисплеи, отображающие состояние здоровья и прочих факторов, а со временем и многие мистические способности. MacroTerra же прилепляются к руке героя и превращаются в очень удобный протез, который может выбрасывать в рожи врагам сгустки энергии, смягчать падения с высоких гор и вообще позволят почувствовать себя полноценным инопланетянином. По ходу игры все эти жуки будут становиться все мощнее, передавая свои способности Ti Guat. Вот такая вот эволюция получается... По каким принципам будут развиваться всевозможные Терры? До какой степени? Без понятия. Разработ-



чики молчат, как рыбы об лед. Заладили только, что все будет «зашибись», и больше ничего не говорят.

Кроме этих ползающих существ, обещается, что посланец (уж послали, так послали) звезд Ti Guat сможет примерить на себя массу полезных вещей. Всевозможные бронежилеты, каски, ботинки, лапы, маски и многое другое будет в арсенале этого спасителя мира. По большому счету, все это мы проходили. Интересно, что каждому игроку придется создавать свою стратегию ведения боевых действий. Ведь одновременно использовать все богатства, встречающиеся в Experience, не будет никакой возможности. Придется выбирать между Технологией и Природой, ибо все в мире (даже в этой игре) делится на эти составляющие.

Так и будет, по идее, происходить игровой процесс Experience. Однопользовательский и многопользовательские режимы будут независимы друг от друга. Хотите спасти мир и расчленивать врагов — играйте тихо мирно на своей машинке и не приставайте к взрослым дядям. Хотите крови друзей-товарищей — добро пожаловать на специальные арены. Выбирайте оружие, защиту, и вперед. Эти игрища будут реализовываться при помощи системы, которая используется в Quake II, между прочим. Очень любопытно, кстати, что в Experience появится возможность зрительского наблюдения за ходом сетевых баталий. Фуф... Вот и все, что удалось выяснить об игре, которая готова лишь на 15%. Интересно, как разработчики собираются закончить этот «шедевр» к концу года? Напрашивается несколько вариантов: все то, что было написано выше — лажа и похмельный бред фантазеров из The Whole Experience. Второй вариант (более реальный): прилетят братья по разуму из созвездия Большой Пивной Кружки и все сделают сами. Вариант третий (фантастический): команда разработчиков целиком и полностью реализует все свои обещания касательно Experience. Хотя сразу предупреждаю: чудес не бывает. Как бы не получилось, что все самое замечательное в игре останется лишь в обзорах. Причем предварительных. А прецеденты уже были. История повторится?





# Mortyr

## Фаустпатроном по ошибкам истории.

Категория  
3D-action

Разработчик  
Mirage Media

Издатель  
Interactive Magic

Координаты  
www.mortyr.com

Ожидается  
Осень '99



Это фамилия такая, а никакая не пушка. Сейчас погуглим за новый геймплей в стиле три, понимаешь ли, дэ.

Будущее, как обычно, мрачно, но в данном случае — вообще кранты. На этот раз немцы победили в войне, установили «новый порядок» и теперь уверенно заруливают на всей планете. Может кто-то еще помнит школьные уроки? Так вот там рассказывали, что во время войны Третий Рейх вел активные (и успешные) научные исследования во всех областях. Кстати, тут недавно программа НТВ порадовала новостью: на лавры первого космонавта вместо нашего Гагарина теперь претендует некий штурмбанфюрер СС — имя я от злобы забыл. Он должен был пилотировать баллистическую ракету на Соединенные Штаты — типа камикадзе. Правда, через десять секунд полета он внезапно запаниковал и, похоже, сожрал капсулу с ядом, потому как надежная немецкая связь резко оборвалась. И ракета немецкая тоже до Америки не долетела, в воду грохнулась. Но вообще-то эсэсовец был первый, вкрадчиво напоминает НТВ. Ну, елы-палы... Готовы уже обгадить все, что угодно. Ни стыда, ни совести не осталось.

Да. Так вот. Немцы нас победили (вот на НТВ радости-то было бы!). И тут бдительный генерал Юрген Мортир начинает замечать, что в природе творится что-то такое неладное: то штормит непонятно отчего, то трясет не пойми зачем. Неладно, стало быть, делается в Рейхе! Ну, генерал приступает к личному сыску.

Поиски выводят подозрительного генерала на заброшенную электростанцию, внутри кото-

рой находится агрегат под названием Quantum Fold Device. И тут генерал, понимаешь, смекает: да это же ни что иное, как машина времени, при помощи которой коварные нацисты нечестным образом выиграли войну! Надо, кстати, на НТВ позвонить — пусть тоже пошукуют и как следует проверят, не было ли такого секретного дивайса у наших не менее коварных большевиков? НТВ твердо уверено, что они тоже как-то обманом победили, и вообще эсэсовцы на самом деле были лучше и добрее коммунистов, а в космос так и вовсе первее пролезли. Вон у них какие штурмбанфюреры были! Не чета нашим васкам, ванькам и юркам.

А наш сообразительный генерал Мортир отважно посылает в прошлое толкового парня, сынка своего генеральского — Себастьяна. Дает ему строгий отцовский наказ: ступай, сынку, поменяй там, в прошлом, чего надо и таким образом приведи в порядок будущее, ликвидировав нашу нечестную немецкую победу! Короче — тот же «Терминатор», только задом наперед и мехом наружу. Жалко, у меня такой машины нет под боком. Я бы тоже кое-куда с ракет лаунчером сгонял и тоже бы кое-чего от души наладил. В первую очередь — на НТВ.

Такой вот сюжетец. Кодовое наименование — «kick the Nazi». Мне от таких, честно говоря, становится грустно. Получили в войну по жопе — ну и сидите на ней ровно. Нет, битому неймется. А ну, давай вот так! А теперь вот так! А теперь отсюда! А что если отсюда? Чисто, как на НТВ. Раньше надо было героизмовать, ребята. Где-нибудь под Сталинградом что ли. Или, скажем, в Арденнах, где немцы вас лопатами гоняли. Мертвого тигра может лягнуть даже ишак. Не люблю.

Однако отсюда, собственно, игра и начинается! Заботливый папаня вооружил Себастьяна базуккой (фаустпатроном, надо думать), разрывными пулями (дум-дум), дал гранат и еще от щедрот — снайперский винтарь. Я немного не понял, это оружие времен войны или нет, хотя по уму должно быть именно оттуда. Всего будет 12 разновидностей. И еще до кучи глушитель и очки ночного видения — всем известные гоглезы, которые на самом деле немцы придумали. И джэтпэк по типу «Дюка» — тоже, видимо, типично нацистское изобретение. Тот я давно присматриваюсь: какой-то этот Дюк подозрительно белобрысый...

Конечно, мы не будем бродить в прошлом,

Продолжение на стр. 63 >



# Battlezone 2

Когда есть, что тестировать.

Стерх

Категория  
3D-action + RTS

Разработчик  
Pandemic Studios

Издатель  
Activision

Координаты  
[www.bz2.com](http://www.bz2.com)

Ожидается  
Лето '99

Все здесь помнят Battlezone? Угу. Вот именно. Тот самый. Эх, были игры в наше время: богатыри — не [beep]. Кто не знает, что это есть такое, немедля собрали свои вещички и отправились на поиски. Бороться и искать, найти и проинсталлировать! А затем долго и упорно рубиться в это, не побоюсь слова (ибо смелый), чудо.

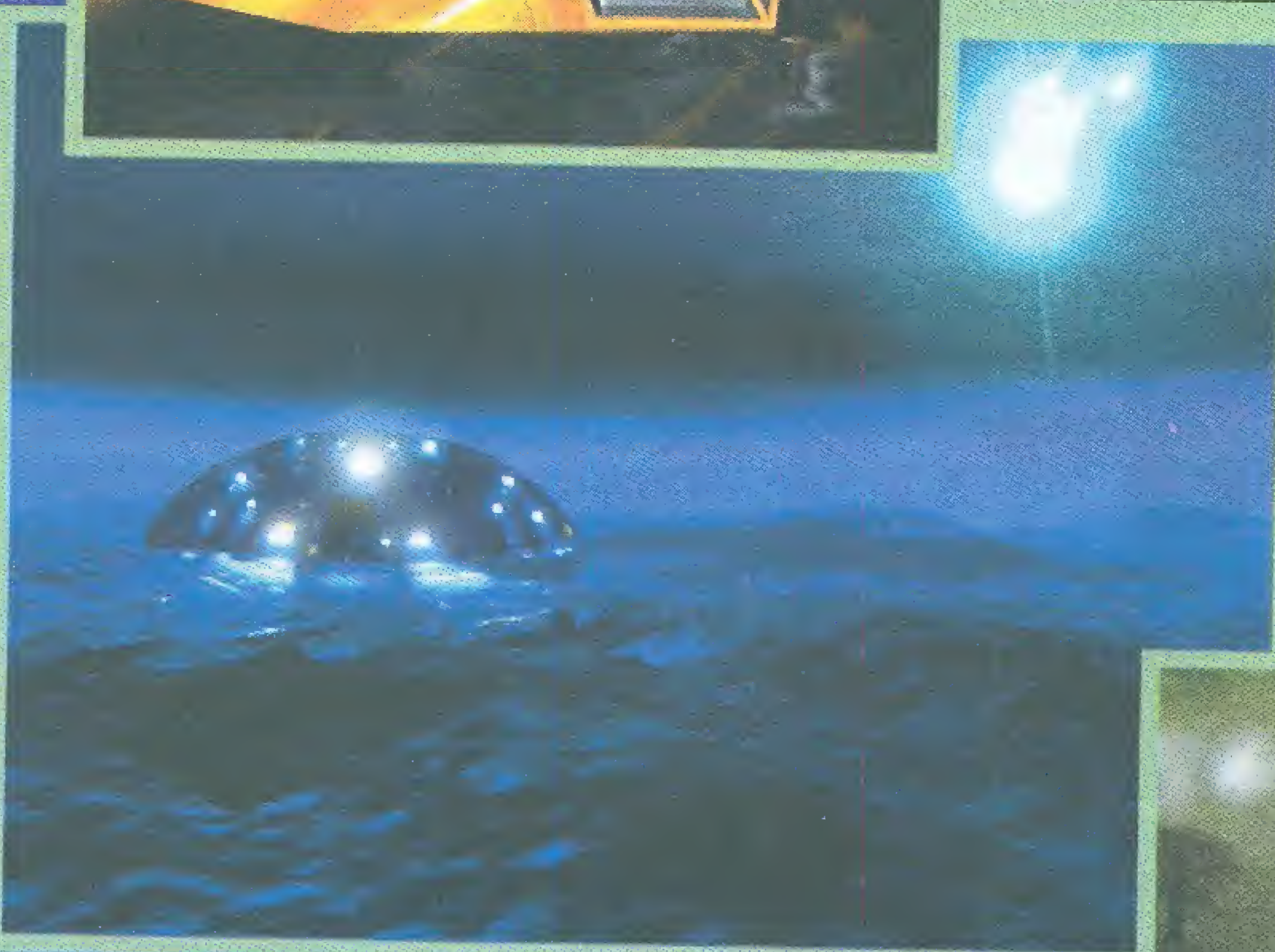
Посмотрели? Прониклись? То-то же... Теперь буду вас радовать: буквально за полтора года до нового тысячелетия в свет выйдет продолжение. Правда, разработчики кокетничают, как красные (сами знаете от чего) девичьи, и говорят, что, дескать, практически все кончили, но надо бы все оттестировать и раньше лета никак. Посмотрим, что они почти

полгода испытывать собираются...

Суть Battlezone 2 останется прежней. Все тот же гибридный action и стратегическое планирование сражений. Гоняйте

Вторая часть будет самым настоящим сиквелом, по-русски — продолжением. Теперь космос после окончания войны, которая велась в первой части, станет, по идее, мирным и доступным, как девушка легкого поведения. Все, конечно, ломанутся исследовать необъятные просторы и... тут-то все самое интересное и начнется. На этом информация о сюжетных перипетиях обрывается. Коварные разработчики отказываются сообщать дополнительные подробности, что навеивает подозрения о том, что такти тестировать BZ2 они начнут еще не скоро, и что не летом он выйдет, а позднее. Но оставим сюжет в покое, пора прикоснуться к таинству, сиречь к игре. Как и в первой части, в BZ2 основным ресурсом, который потребен для успешного функционирования армады игрока, является все тот же био-металл. Но, как никак, уж двадцать лет минуло со дня окончания боевых действий в BZ1. С тех пор сбор металлолома технически и морально якобы шагнул далеко вперед, а посему играющим придется уделять массу внимания этому дурацкому процессу. Хитроумный био-металлический лом будет не единственной головной болью — еще надо будет строить всевозможные базы, которые выполняют массу полезных функций. И практически для каждой из них потребуются уникальные ресурсы.

Понимая, что никакие супер-пупер дизайнеры никогда не создадут по-настоящему замечательные уровни, в комплект поставки грядущей игры включается и редактор карт. Обещается, что он будет посимпатичнее и более толковым, чем ужас мира и стыд природы, каким оказался редактор в BZ. Теперь все будет собираться из мельчайших объектов, которые послужат основой всего. Прямо гениальная инженерия какая-то. Разработчики хвастаются, что карты в BZ2 станут в 178 раз сложнее и замор-



на боевой машине по полям и весям, клепайте добровольных помощников и мочите мерзких врагов. Для хэппи-эндного завершения игры больше ничего не требуется. Зато существенно изменится сюжет.







роченнее, чем в первой части игры, и поэтому большинство игроков не сможет создать ничего особенного. Однако «самые гениальные строители карт» смогут делать совершенно замечательные уровни. Так что заявления о простоте и удобстве новомодного картографического редактора вызывают лишь гадкие

усмешки.

Большое внимание уделяется и многопользовательской игре. BZ2, как считают ее разработчики, — командная игра и по сути относится к «кооперативным» (cooperative) стратегиям. Интересно, почему они так реши-

...информация от разработчиков сводится к следующему: «Мы вот-вот сделаем супер-пуперную игру, от которой будут тащиться и пухнуть все любители игр. А конкретнее мы не скажем».

ли? Это, равно как и совершенно противоположное, можно ляпнуть о любой игре... Так или иначе, но игрокам постоянно будет внушаться мысль о необходимости объединения в команды для полноценной игры в многопользовательском режиме (любители коллективизации, млин). Даже против одинокого компьютера рекомендуется играть целой толпой. Радует то, что BZ2 позволит как угодно мучить сценарии для игрищ по сетям. То есть остается надежда, что рубиться с друзьями можно будет именно так, как хочется, а не так, как решили занудные американские программисты.

Вот, собственно говоря, и все. Будем итоги подводить. Вся имеющаяся на данный момент информация от разработчиков сводится к следующему: «Мы вот-вот сделаем супер-пуперную игру, от которой будут тащиться и пухнуть все любители игр. А конкретнее мы не скажем». Если бы я никогда не видел BZ, то просто злобно посмеялся бы над этими фантазерами и забил на вторую ее часть. Но, вспоминая, каким шедевром оказалась BZ, я не буду столь категоричен и стану дожидаться BZ2. До лета.

Вот тогда мы похохочем.

X

> Окончание. Начало на стр. 61

раззявив варежку, потому как работы во вражеском тылу — непочатый край, а уж мишеней — просто шквал. Интересно, а до Гитлера дадут добраться? Помню, во времена моего детства была такая книжка, называлась «Красные дьяволята». Говорилось там про отчаянных мелких красноармейцев, по ней еще «Неуловимых мстителей» засняли. Так вот, чего они там только ни вытворяли! Фантазия у автора — НТВ отдыхает. В финале они отловили батьку Махно и привезли его, негодяя, в мешке прямо в штаб. Я еще страшно жалел, что нет продолжения про войну, потому как они бы и Гитлера в мешке Виссарионычу подвезли. Ну, думаю, в игрушке Mortyr дадут наверстать упущенное.

Разработчики, между прочим, грозят качественным «искусственным интеллектом». Управляемые им враги — держись за стул, — заметив, что им приходит полный Пэ, теперь будут даже убегать и прятаться. Круто.

Контора-разработчик под названием Mirage собирается порадовать нас следующими фидами: качественными дырками от пуль на стенах, четкими следами от грязных сапог на полу, различными видами освещения, теней и отражающих поверхностей, а также туманом отменной густоты. Ничего убойного, но выглядит вполне себе порядочно.

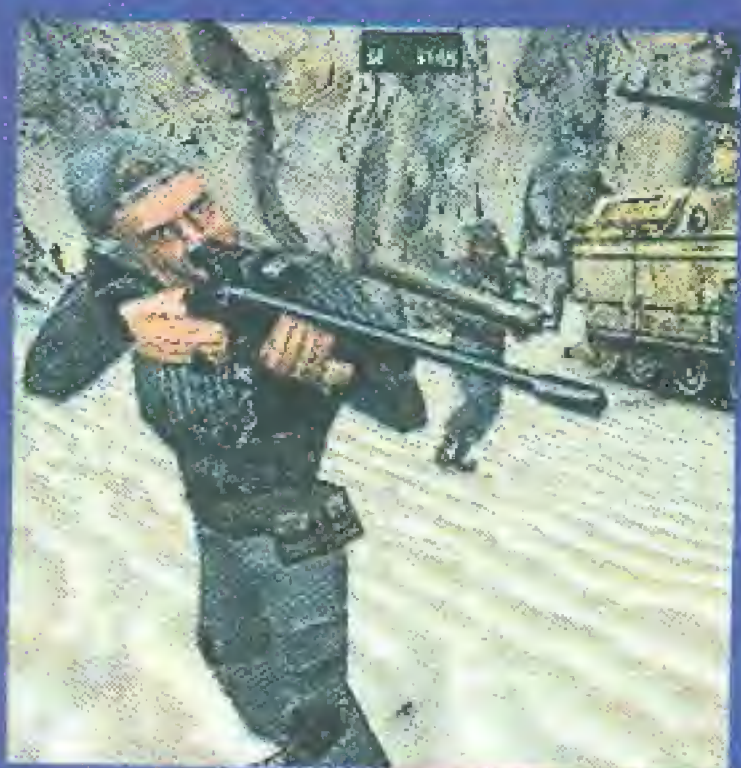
Само собой, игровое окружение не похоже на Анрыл, потому как в сороковых годах даже в богатой Европе так круто, как в Анрыле, не было. Поэтому уровни по стилю будут обыденными, то есть реалистичными. Смотрим скрины. Думаю, как раз это и может быть крутым. Проходил тут я как-то мимо игрухи Decay (чуть дальше распишу). Так там тоже такие помоечки — мое почтение! Глаз не оторвать. Заодно и посмотрим, что получится, кто кого на помоечном дизайне переплюнет.

В мультиплеер можно будет зарубиться шестнадцатером. Особый упор делается на командные игры. Видимо, зондер-команда против айнзатц-команды. Лично я собираюсь не меньше чем штандартенфюрером играть — известное дело, лучшим парнем Рейха. Хоть в космос, хоть в «капчур зэ флаг» — везде первым. Не знаю, во что там проклятые нацисты больше любят, но я уже новый мод придумал: «капчур знамя полка». Это когда проигравшую команду — сразу под трибунал, а потом в расход. По взрослому все чтобы. И чтобы «Хорст Вессель» за кадром по ходу битвы на гармошке наяривал. Очень перспективная задумка.

X



# Team Fortress 2



**Категория**  
3D Action

**Разработчик**  
Valve Software

**Издатель**  
Sierra

**Координаты**  
[www.sierrastudios.com/  
games/teamfortress](http://www.sierrastudios.com/games/teamfortress)

**Ожидается**  
весна/лето '99

Сегодня мы подвергнем разбору один из грядущих сетевых блокбастеров Team Fortress 2, ударными темпами разрабатываемый совместными усилиями таких китов игрового бизнеса, как Valve Software и Team Fortress Software. Team Fortress (TF) как таковой – один из самых первых могов под первый же Quake. Написанный маленькой командой из трех австралийцев в составе Робина Чокера, Джона Кука и Цэна Когли, TF снискал себе небывалую популярность как в Сети, так и на LAN. Достаточно упомянуть о том, что 40% Quake-серверов заточены под TF – это несмотря на солидный возраст, выход Quake 2 и прочие пертурбации в стремительно изменяющемся Q-мире.



## Старший опер Goblin

Чем TF так привлекает народ? Да всем. Играть в него на порядок интереснее, чем в любую другую разновидность дэсматча. Чем этого добились? Тем, что поделили игровую общественность на команды-кланы, а сами команды укомплектовали различными игровыми персонажами: разведчиком, солдатом, доктором, инженером, снайпером, тяжеловооруженным парнем, шпионом, подрывником и пироманьяком. Каждый из них обладает сугубо специфическими качествами, резко отличающими его от остальных. А из них уже вытекают стратегические и тактические особенности организации обороны и атаки применительно к каждому уровню. И если в дэсматч-Q в связи с отсутствием звериной реакции и невообразимой ловкости в обращении с ракет лаунчером способен играть далеко не каждый, то в TF на определенных участках себя может проявить практически любой. Конечно, мастерство необходимо и здесь, но в общем и целом это именно так.

Однако с момента создания TF прошло уже почти два с половиной года. Даже самым яростным поклонникам и суровым адептам потихоньку начинает захаживаться чего-то свежего и новенького.

Команда TF Software давно обращалась к Кармаку с рабочими предложениями. Но, как это ни прискорбно, ответ почему-то был получен отрицательный. Тут некоторая неясность: Дейва «Zoid» Кирша, создателя CTF, без раздумий взяли под крышу id, а вот TFS почему-то не повезло. Глубинные мотивы такого поступка непонятны, ну да какая теперь разница? В общем, пока там Кармак морщил задницу, ребят призвала к себе контора под названием Valve, автор суперхита под названием Half-Life. Дальнейшее строительство продолжения знатного мода пошло под знаменем, на котором, ежели вам видеть приходилось, нарисован странный мужик с водопроводным краном в глазу.

Залучив себе команду TFS, Valve забили на дэсматч для собственно HL. Несмотря на самый продвинутый «искусственный» интеллект солдатиков правительственных войск, в таком дэсматче нет ни одного тренировочного бота. Там нет даже CTF, что по нынешним временам вообще немыслимо, ибо он присутствует даже в таком отстое, как Турок 2 (читайте в номере). Но, учитывая готовящийся выход TF2, все это можно простить.

Итак, что же за подарочек они нам совместными усилиями готовят? Как обычно, постоянно производятся плановые, мелко дозированные утечки информации, понемногу





складывающиеся в единую цельную картину. Вот мы сейчас и поглядим, что там и как складывается.

Изначально предлагаю вспомнить о том, что все события в игре **Half-Life** развивались как в хорошем фильме-боевике. TFS решила пойти еще дальше и намеревается построить игровой процесс так, чтобы события разворачивались как в очень хорошем боевике. Равнение держится на военный боевик Спилберга «Спасая рядового Райана». На этот раз нам дадут поучаствовать в максимально реалистичных боевых действиях, однако, при этом не придется спать на земле, жрать всякую дрянь и тоскливо ждать дембеля. Вот отсюда рассмотрение и начнем.

Основной упор в игре сделан все на тот же захват флага. Но при этом добавляют и кое-чего новенького: захват и удержание территорий, спасение заложников, уничтожение вражеской базы, переход границы и даже отстрел президента.

Ничто не совершенно, и даже **Quake** имеет отдельные слабо выраженные недостатки. В чем была исходная слабость TF? В преступно малом количестве карт. Это радикально исправлено, и во второй части суперхита нам предлагают порезвиться аж на двадцати штука! Для ликвидации картежной недостачи ребята поработали на совесть и даже выловили авторов такой знаменитой карты, как Canalzone, в лице Дэвида Сойера и Мэтта Армстронга. Теперь она переделана и называется

Afghanistan, являя собой горно-пустынную местность. Задачи те же, что и в оригинале: кампания разворачивается по мере захвата отдельных объектов, сопровождаемого непрерывным уничтожением противника и установлением повсюду своего Боевого Знамени. А глобальнейшая разница заключается в том, что respawn room теперь находится не где-нибудь, а внутри транспортного «Геркулес», кружащего над позициями. Парашютная высадка накопившихся бойцов происходит каждые 30 или 60 секунд, причем только в уже захваченные зоны. Можно подкопиться силы и по команде командира вывалиться в какую-нибудь конкретную зону, устроив там «брусиловский

прорыв». Хотя ждать целую минуту... Ну, я не знаю. Кроме того, если инженер своевременно построит нужные структуры, можно будет вызвать вертолеты поддержки и всыпать врагу с воздуха, разваливая его постройки и разгоняя личный состав. А особо продвинутые структуры позволяют подтянуть орбитальную фотонную/ионную пушку и вообще всех в распыл пустить.

Разработан свежий вариант под названием Lobotomy. Там имеется последовательный ряд заданий: отключить систему сигнализации, поломать компьютеры управления, пролезть в логово зверя и подорвать реактор. Это вовсе не так просто, потому как сигнализацию толковые инженеры смогут починить и включить заново.

В комплект не войдет никаких 2forts, потому как созидателей трясет при одном только упоминании о них. Зато включают огромные, на 64 человека, где можно будет рубиться сразу четырьмя командами. Непонятно, какие там будут стоять цели, но звучит угрожающе.

Но особенно нахваливают «террористов и спецназ». Террористам надо будет сперва загнать в домик заложников, а потом их из всех сил не отдавать. При этом убивать их никак нельзя. То есть — невозможно. Бред. Зачем их тогда вообще захватывать?! А чтобы выманить этих кретинов на свободу, освободителям надо сперва с ними о чего-то там перетереть, и только после этого они пойдут за тобой. Но если спасителя завалят, то они снова как крысы разбегутся по углам, и их опять придется выманывать наружу. Представляю, на что это будет похоже.

Другой тип: «качели». Две базы, две команды. Каждая норовит залезть на чужую территорию и выжить оттуда хозяев. Этакое кукушата. Как только выперли чужаков, так сразу происходит смена баз и игра начинается заново.

Не шибко интересно.

Мало того, некоторые бои будут разворачиваться по типу миссий. То есть если на одной карте вы взорвали противнику реактор, то на следующей он окажется без света и тепла.

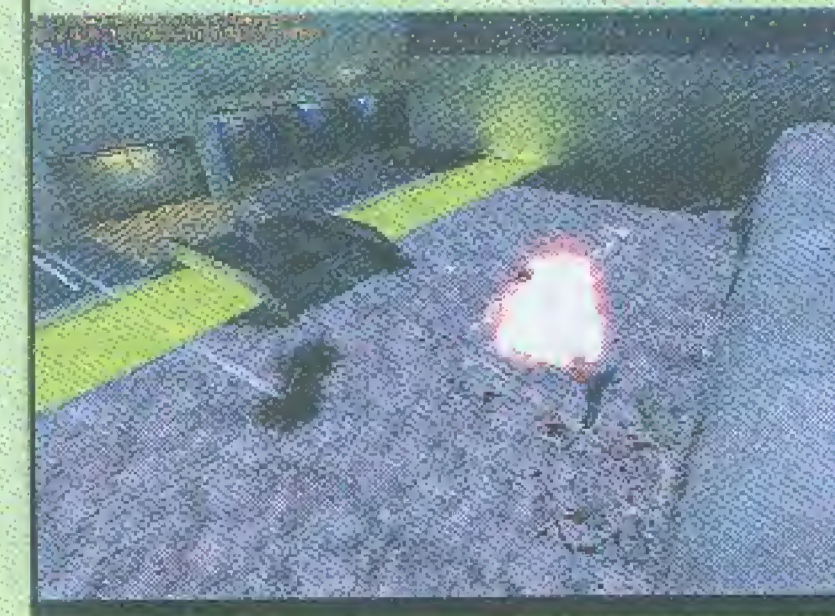
Но самые большие изменения коснулись личного состава Вооруженных Сил **Team Fortress**. Кое-кого демобилизовали, кое-кого призвали, кое-что было пересмотрено, кое-что ликвидировано насовсем. Сперва рассмотрим каждый класс индивидуально, а потом поговорим об оружейных тонкостях.

### Легкий пехотинец (Light Infantry)

Парень из бывших разведчиков. Этот уже больше не будет бегать как умалишенный, но при этом останется при легкой броне и хилом вооружении. Основное оружие — автомат с несколькими режимами стрельбы. Кто не знает, поясню: это «двушки» и «трешки», то есть два или три выстрела подряд. Долгоиграющими очередями стреляют только перфораторы из **Quake**, в жизни таких безобразий не бывает. Второе оружие — пистолет.

### Полевой врач (Field Medic)

Доктору придана средняя крепость кожи. Оружие — автомат и пистолет. Будет лечить. Причем взглядом. Посмотрел на товарища





две секунды — и похорошело уже ему. Заодно будет поправлять броню. Надо бы добавить, чтобы при взгляде на врагов у них бошки раздувались и лопались.

## Тяжелый пехотинец (Heavy Infantry)

Хорошо вооружен и серьезно защищен, как и раньше — предназначен для обороны. Навсегда лишен любимой пушки. Теперь носит пулемет и пистолет. Пулемет пользуется лентами по сто патронов, которые изрыгает за пять секунд, после чего требует перезарядки. Кучности боя не имеет в принципе.

## Снайпер (Sniper)

Ага, старый добрый снайпер. Винтовка и пистолет. Перезаряжаться винтовка будет долго, вроде как вручную. Целить надо в голову, как обычно, она самое слабое место у большинства людей. Прицел будет не с какой-то паршивой точечкой, а с гарным лазерным лучиком, и виден этот лучик будет только самому снайперу. На светлых местах похуже, в темноте — получше.

## Гранатометчик (Rocket Infantry)

Аналог бывшего солдата. Имеет гранатомет (так называемую «ракетницу») и военный шотган. Эти табельные шотганы меня всегда радуют — как солдатики их таскают? Из ракет лаунчера теперь жакнуть можно будет только с колена. После выстрела взрыватель ракеты инициализируется через десять метров полета от среза ствола. Как следствие, попав до этого в стену или человека — отскочит и будет валяться не взорвавшись. Рокет джампы — сразу вычеркивай. При стрельбе сзади трубы стоять не рекомендуется, спалит.

## Коммандо

Заменитель демомена. Оружие: grenade launcher, взрывчатка C4 и пистолет. Гранаты будет метать как гаубица, по навесной и очень далеко. И эти гранаты тоже инициализируются так же, так что в лоб атакующему бить без толку. Как миномет станет шабашить, короче. Взрывчатку можно будет лепить куда попало: на пол, на стены, на потолок и дистанционно взрывать, когда надо.

## Инженер

При себе постоянно имеет разновидность рэйлгана и пистолет. Инженер строит диспенсеры — раздатчики боеприпасов, потому как «оружейных комнат» больше не предвидится. Кроме того, он сооружает сторожевые пушки-сентри, расставляет камеры наблюдения для командира и лично раздает боеприпасы. Сентри будут разными: дальнобойные рэйлганового типа, пушки ближнего боя, и самое главное — их теперь можно понастроить столько, сколько душе угодно. Любой механизм ставить делается удобнее, потому как теперь сперва появляется его голограмма, которую можно примерить по месту, и если что не так, то она просто исчезает, давая понять, что не желает сюда становиться. Кроме того, на некоторых картах инженеру будет дозволено возводить самые различные структуры, о чем уже говорилось выше.

## Шпион

Автоматик, пистолетик. Теперь смело валит врагов меткими выстрелами в затылок, не те-



ря при этом маскировки. Они это называют «более джеймс-бондовский стиль». Я бы стрельбу в затылок назвал по — «стиль НКВД», как-то сильнее похоже.

Кроме того, при себе шпион имеет тайное оружие — «паука» (Spider), такого механического паучка с дистанционным управлением и встроенной видеокамерой для тайного подсматривания за противником. Если на него наступит враг, паучок тут же взорвется, равно как его можно будет подорвать самостоятельно.

## Командир

Совершенно новый персонаж. Сам лично он в игре не участвует, только наблюдает и руководит. Смотрит либо на карту, либо через расставленные инженером камеры слежения, либо через те, которые находятся на плечах личного состава. Руководит действиями личного состава, направляя и координируя совместные действия. Сомневаюсь, что он найдет широкое применение, но при серьезных, профессиональных битвах станет попросту необходим.

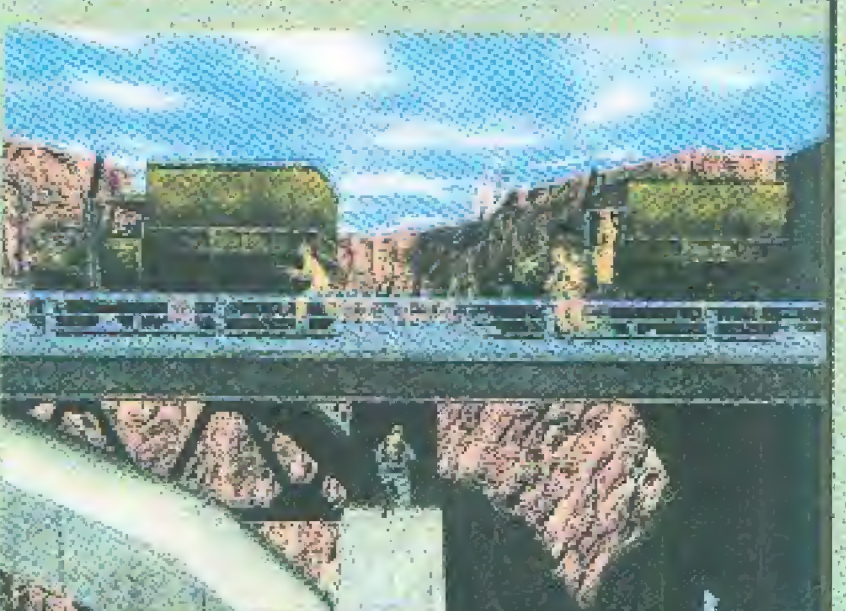
Все заметили, что у каждого персонажа по два вида оружия, и каждое из них при стрельбе необходимо перезаряжать. У второго оружия боезапас неограничен, а вот за патронами для первого придется побегать.

Стрелять на бегу окажется непросто, потому как точность попаданий резко снижается.

Поэтому правильнее всего стрелять стоя, а еще лучше — с колена. На бегу хорошо попадает только легкий пехотинец.

Пули на большом расстоянии теряют скорость и убийственную силу. Дистанция поражения пулеметной пули — до 1,2 км, оптимальная — 600 м. Снайперская винтовка — 2 км. Я, честно говоря, насторожился: что это там за пространства такие?

У каждого класса — только один вид гранат. Что это за гранаты — пока молчат. Говорят только о том, что фиг мы с них больше попрыгаем. Справедливо, конечно. Гранаты тоже собираются подогнать к некоему уровню реализма. И радиус взрыва, и мощность возрастут драматически. Способы броска несколько







изменяться, теперь дальность полета напрямую будет зависеть от угла броска. Если смотришь в пол — граната просто упадет на пол, а под правильным углом полетит сильно и далеко. Скажем, выпущенная из ракет лаунчера граната («ракета») поймает аж тридцатиметровый радиус взрыва, так что вблизи особо не постреляешь. Понятно, что бешеные скачки солдат и ракет-джампы канули в вечность. Кроме того, если граната рванет в какой-нибудь трубе, то волной пришибет всех, кто в ней сидит.

Стоит упомянуть о добыче боеприпасов. Взять их можно только из диспенсера или с трупа. При этом над трупом надо сперва присесть, а потом его как следует обшмонать.

Все виды бойцов оснащаются разными по виду, с разным количеством брони и здоровья, моделями. И двигаться они будут по-разному. Впервые введенная в обиход фирмой Valve скелетная анимация сделала очередной шаг вперед и теперь превратилась в параметрическую анимацию. Модели игрока придан как бы свой «искусственный интеллект», так что теперь все движения станут еще более естественными.

Выдадут самые разнообразнейшие шкуры. Я уже говорил о вдохновляющем программеров фильме про рядового Райана, поэтому большинство шкур хотят пристроить из Второй Мировой войны. Один из модельеров — доктор исторических наук, поэтому ожидается присутствие войск SS и прочих отличных парней (известно, что у самых отпетых негодяев всегда самые крутые шмотки). Причем не просто разные шмотки, а и разные модели, то есть своего-чужого можно будет определить даже по силуэту. Полиция-бандиты, солдаты-матросы, танкисты-летчики и др. И уж, конечно, у каждого класса модель будет своя: гранатометчик с шайтан-трубой на плече, инженер с разводягой в зубах и пр. Всего — 32 модели. В случае, если не успеют, потом выпускают отдельный патч с набором шикарных шкур. Это радует. Попутно можно будет рисовать клановые лого на одежде, шлемах и руках. Про то, что можно на голову натянуть свое фото — уже писали, но все равно интересно, что это за хари там будут бегать. Вообще, что касает-

ся моделей, то они даже пистолеты у всех грозятся сделать разные.

В корне изменен привычный нам интерфейс. Теперь на экран выезжают полупрозрачные панели по типу **StarCraft**, на которых и высвечиваются надписи. Кроме того, в игре изначально заложено полторы тысячи слов в формате wav, которые можно будет сперва компоновать в предложения, а затем передавать «в эфир» как радиосообщения. Особенно это пригодится командиру, потому как читать по ходу боев трудно.

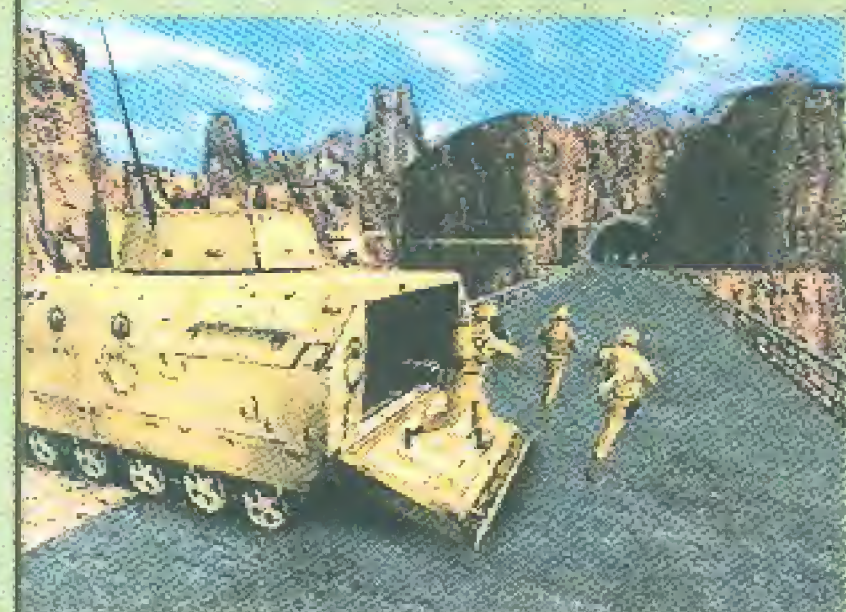
Кроме того, у каждого бойца в углу экрана будет постоянно находиться компас, указывающий на важные объекты миссии (заложники, реактор и т.п.). То есть теперь ни мимо флага не пробежишь, ни на базе не заблудишься. А командир может отдавать приказания и устанавливать каждому цели индивидуально. Все помнят злых солдатиков из **HL**? Так вот, в **TF2** их мозгам найдено применение. Из числа наиболее способных бойцов укомплектован батальон ботов, с которыми можно будет потренироваться в отсутствие товарищей. Боты обещаны быстрые разумом, с возможностью самообучения и повышения уровня мастерства.

Для особо бестолковых будет встроена тренировочная система, где по каждой карте и миссии можно будет сперва потренироваться, а потом уже лезть в битву.

Гигантская **Sierra** к маркетингу подходит очень серьезно и уже собирается поставить в США пару сараев, до потолка набитых серверами. На очереди — Европа, Австралия в этом деле (как обычно) впереди планеты всей, ну а про нас и речь не идет. Надо будет послать запрос в Думу, собираются они там что-нибудь по **TF2** предпринимать или даже такое серьезное дело ухитрятся загубить? **Sierra** намечает кучу клановых соревнований, уже подготавливает призы и награды. Короче, денежки, похоже, там светят совсем немалые. Кармак, видать, продешевил. А пока что отрабатываются приемы борьбы со всякими идиотами, которые будут фиксироваться на сервере и автоматически изгоняться без возврата.

Изначально **TF2** планировалась как add-on для **Half-Life**. Однако чем дальше продвигалась разработка, тем больше ребятам хотелось сделать игру по-настоящему выдающейся. Все это здорово, но одновременно привело к переносу срока выпуска и повышению цены. На Западе по этому поводу поднят страшный крик — обманули! Ну, нам-то наплевать, что там и почему выходит, а вот поскорее подогнать вовсе бы и не помешало.

Чтобы фанаты не скучали, срочным порядком была изготовлена спецконверсия классического **TF** под **Half-Life**, в которой постарались соблюсти все прелести былого мегахита. Конечно, даже на картинках там ничто не похоже на оригинал, но чем скрасить тоскливое ожидание шедевра — будет.





# SpecOps II: Green Berets

## Демографические заметки

Иван Слафилов



**Категория**  
Action

**Разработчик**  
Zombie

**Издатель**  
Ripcord Games

**Координаты**  
[www.zombie.com](http://www.zombie.com)

**Ожидается**  
Рождество '99

**Знакомьтесь, v.i.z. — very important zombie**

Джон Уильямсон (John Williamson) прижился в конторе Zombie около двух лет назад. Этот молодчик сейчас продюсирует проект SpecOps II: Green Berets и искренне всеми силами борется за его будущее. Уильямсон далеко не гул-тант в игровой индустрии. На своем веку ему пришлось освоить работу менеджера в фирме Virtual IO (которая также занималась выпуском игр, в основном трехмерных), а также принимать участие в работе над Spearhead (симулятор танка M1A2). Но наиболее любопытна грубая деталь его биографии — создание и редакция клипов для музыкальной команды KMFDM, название которой с легкой руки какого-то остряка теперь все расшифровывают не иначе как Kill Motherfucker Dereche Mode, почитая данный вариант едва ли не официальным.



Народы мира делят по разным признакам. В ход идет и территориальная сепарация, и культурная, и лингвистическая, и религиозная, и еще туча подобных. Быть может, вскоре черные захотят жить отдельно от белых, белые от голубых... Но да не суть важно. Я просто хочу предложить еще один способ деления, точнее, даже не деления, а выявления национальных признаков. По устойчивым стереотипам. Как? Да элементарно просто! Вот, например, способен ли здравомыслящий россиянин сложить оду о спецназе? Способен, разумеется, причем для этого ему не понадобится даже половины словарного запаса небезызвестной Элочки-полиглотки, а достанет предлогов и четырехэтажного сленга. Откуда такая любовь, понятно — достаточно единственный раз взглянуть на громилу в камуфляже с резинкой дубиновой, сопаткой лаперной и непрременной томной негой в глазах, чтобы навсегда проникнуться глубокой и стоической неприязнью ко всему, что окрашено цветом хаки. Но то Россия, необмеренная и непонятая... У них же там совсем другое дело. У них спецназ — чуть ли не самая большая гордость всей цветущей нации в красно-синюю полоску. И этой гордости, помимо львиной доли военного бюджета и всенародной любви, даже выпадает честь становиться основой для культовых игр...

### Провал операции

Первое впечатление от SpecOps: US Army Rangers было достаточно обманчивым. Многие, в том числе и ваш непокорный слуга, искренне поверили, что вот он — настоящий симулятор военных операций рейнджеров. Как бы ни так. Миф развеял появившийся несколькими месяцами позже Rainbow 6, который наглядно продемонстрировал игровому обществу, а заодно и ближайшему конкуренту, что есть симуляция, а что — слегка завуалированный экшен. Нет, я не настаиваю на том, что Rainbow 6 был идеален и являлся объектом для подражания, но головной боли (в виде пиши для ума) девелоперам и публикерам SpecOps он подкинул. Самое забавное, что нанесенные удары не являлись запрещенными, и чтобы причислить их к ударам ниже пояса, нужно было натянуть спортивные трусы до самой макушки. Коронный хук справа — а где мультиплеер? Второй хук уже с левой — а где экипировка псов войны? Несколько атак по торсу — почему нет планирования миссии, возможности массовых командных действий? В окончательный нокаут SpecOps был отправлен после появления Delta Force, который запинал лежащего своим мультиплеером на несколько десятков участников. Гонг, раунд окончен. Начались попытки реабилитации. Первым делом в ход был пущен аддон, который вернул немалую толику уважения к игре (см. врезку). А в данный мо-

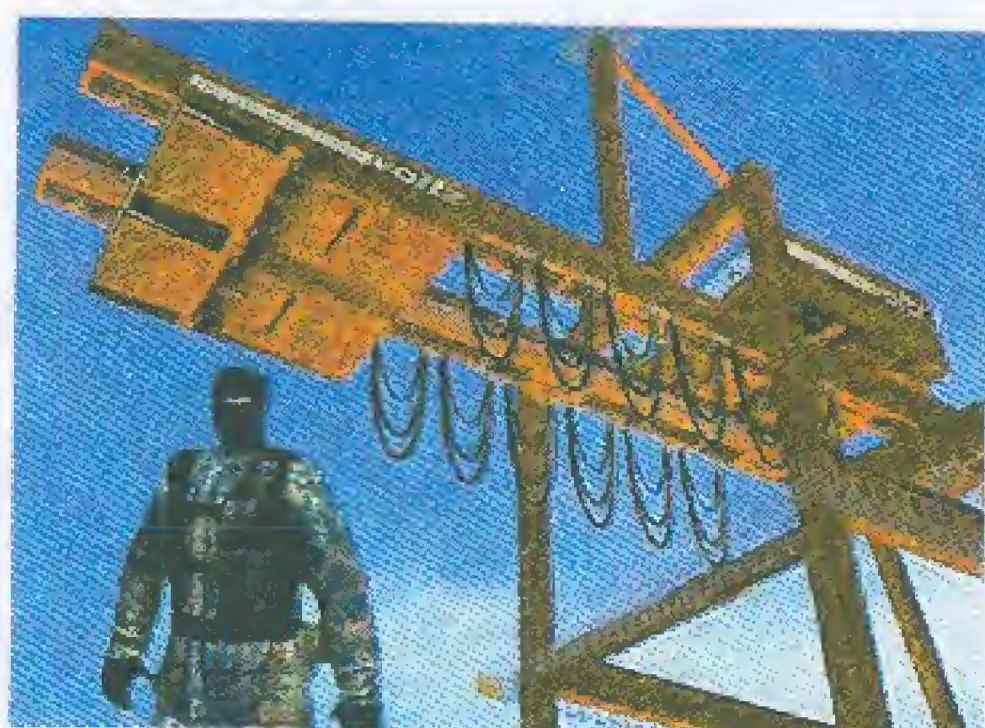


## SpecOps: Ranger Team Bravo

Теперь, когда оригинальный проект был охаян ушатам грязи, создатели игры вовсю кричат, что они, дескать, сами недовольны, и собственный релиз их не устраивает. Обычно такие вопли так и остаются всего лишь сотрясением воздуха, но в данном случае имело место быть исключение из правил.

Zombie умудрились в сжатые сроки склепать нечто вроде патча-агдона, который оказался на редкость толковым. Были залатаны такие серьезные дыры, как (по степени важности):

1. Отсутствие мультиплеера даже в эмбриональной форме.
2. Редкостная тупость AI (монстрячье в Doom'е отличалось большим умом и сообразительностью).
3. Невозможность экипировки бравых янки. Факт остается фактом — Ranger Team Bravo оказался тем самым подкреплением для оригинальной игры, которое не только вытащило собрата из под огня, а даже привело в чувство. Reinforcements have arrived, короче говоря.



мент на конвейере Zombie находится вторая часть игры, которая свалится с полотна к славному зимнему празднику.

## Разбор предстоящего полета

«Лучшее, красивее, больше, качественнее»... Как много таких слов, и как мало за ними смысла! Ну почему, почему пресс-релиз вечно напоминает обширную коллекцию прилагательных в сравнительной степени? Пардон, отвлекся — но ведь наболело, капитан, наболело!

Фарватер для SpecOps II остался прежним — обилие симуляции при максимуме экшена. Разработчики напрямую не колются, но по косвенным разведанным выходит, что игра станет в сто крат богаче по части возможностей экипировки и командных действий, но при этом не потеряет своей бешеной динамики. Берегите адреналин, господа, вам еще подвернется возможность как следует его использовать!

Движок SpecOps II, которого кличут Viper Engine, радикальных трансформаций не претерпит, но произдеваются над ним девелоперы вдоволь. Польза от павловских экспериментов с энджином очевидна и хорошо просматривается на скриншотах — окружающая территория выглядит на порядок реалистичнее по сравнению с предтечей, а модели бойцов способны запросто конкурировать с аналогичными моделями из Rainbow 6.

Особой гордостью разработчиков является звуковое оформление. С пеной у рта они клянутся, что записали все выкрики на полигоне 2/75 батальона рейнджеров, а не скатали со стандартной библиотеки саундов... Честно говоря, могли бы и скатать, вряд ли кто оценит по достоинству их сизифов труд. Совершенно бесплатно я и сам могу наорать со специфическим акцентом в микрофон «Cover me!!!», при этом не вынимая изо рта гаванскую сигару.

Ну да Бог с ним, с солдафонским гарканьем, куда более интересны изыски зомбированных разработчиков по поводу симуляции. Вот в жизни бы не догадался, что выбор камеры — от первого лица или от третьего лица — делает игру, соответственно, либо более симуляционной, либо более экшеновской!

Или что включение опции autoaiming (три варианта, отличающихся по радиусу захвата) превращает махровый симулятор в чистой воды экшен! Но трижды, нет — четырежды хвала всем святым, что есть в заглавниках девелоперов идеи, которые реально повлияют на реализм игры. Ловите и внимайте! Раз — число напарников резко возрастет: с одного до энного количества (подробности не уточняются).

Два — заявлены сценарии «что, если», которые будут основываться на реальных операциях с выдерживанием исторической достоверности (вот уж где виртуальные вьетнамцы пожалеют о развязанной войне с янками!). Три — реестр бойцов пополнится союзными войсками CODA (Cooperational Detachment Alpha Teams) с уникальными вооружением и экипировкой; впрочем, вряд ли стоит ожидать представителей стран, не вступивших в блок НАТО (схватываете, к чему я клоню?). Четыре — приведет к реалиям модель ранений: попадание в голову разрешится немедленной гибелью, а царапина на руке от пули не повергнет вражеского солдата в коматозное состояние (камень в огород R6). Пять — появление на уровнях функциональных кнопок, а также дверей, требующих карточек доступа.

Теперь расслабьтесь и повторите про себя все пять пунктов.

Но что есть реализм без хитрых и смертельно опасных врагов? Мне искренне нравится стремление разработчиков принять во внимание как можно больше факторов — и шум от движения, и скрытность бойца (кстати, новая фиша), и скорость перемещения, и так далее, вплоть до абсурдов. Но одновременно терзают меня сомнения, что главное в пресловутом искусственном идио... интеллекте — это не сами факторы, а подобающая и оправданная реакция на них! Если часовой будет укладывать вас за полмили, чудесным образом заслышав хруст веточки, или, наоборот, спокойно курить, когда вы исполните за его спиной ритуальный танец племени каннибалов под грохот тамтамов и завывание зуммар, — то тут уж никакое количество факторов не поможет! Ладно, я намеренно сгущаю краски, авось все будет не так.

Туманно намекают на появление NPC, которые заселят мир SpecOps II. Видимо (и это уже исключительно мои догадки), они будут являться частью заданий и средством получения информации.

Но главный теперешний конек Zombie — это злосчастный мультиплеер. Памятуя о былых просчетах, именно этой ипостаси игры уделяется максимум времени и внимания. Под влиянием Delta Force было принято решение довести число одновременных участников до 24 (а в перспективе — и до 48). Масовый террор и гигалитры крови, таким образом, обеспечены. Для голосовой связи будет использоваться лицензированный Battle Field Communicator, который вроде как не должен вызвать чудовище по кличке Огромный Лаг. Из вариантов геноцида и уничтожения себе подобных предлагаются «capture the flag» и «king of the hill», т.е. стандартный джентльменский набор.

На сем закругляюсь. Поток информации иссяк, не утолив жажду пытливого и любознательного homo gamer. Много, очень много удалось утаить партизанам-девелоперам... Но учтите, до запланированного релиза еще почти год времени и, может быть, сами зомбированные еще не на 100 процентов проработали все нюансы.

P.S.

Сознаюсь, друзья! Меня лично больше волнуют две фиши, те, что баги. Будут ли вновь расшатывать нервы загадочно исчезающие мешки с боеприпасами подле трупов. И еще полная неспособность бравых парней с бритыми затылками подпрыгнуть над грешной землей хотя бы на сантиметр...

X





# System Shock 2

## Все ролевистее и ролевистее

## Пиркс

**Категория**  
3D action + RPG

**Разработчик**  
Irrational Games,  
Looking Glass Studios

**Издатель**  
Electronic Arts

**Координаты**  
[www.systemshock2.com](http://www.systemshock2.com)

**Ожидается**  
Конец 99-го



Я, честно говоря, не понимаю, почему продолжения культовых игр выпускаются столь редко. Нет, некоторые компании очень даже любят штамповать сиквелы способом, близким к конвейерному. Не хочу обидеть поклонников Лары Крофт, но сериал с участием гробокопательной милашки относится именно к такого рода способам вытягивания денег из карманов глупых геймеров. Имел Eidos хобби — он деньги любил... Но тут дело иное.

Я, честно говоря, не понимаю, почему **System Shock** считается произведением культовым. Впрочем, и к игрушкам про весело скачущую девушку с бюстом матери-героини это в равной мере относится, но речь не о ней. Речь о Шоке — игре, безусловно, новаторской и интересной, но (мнение мое тут неколебимо!) не настолько крутой, чтобы считаться «культовой», а уж тем более — «одной из лучших игр всех времен и народов». На первый взгляд — банальный шутер. Хотя уже тогда, в девяносто четвертом, было ясно, что это не **Doom**. В отличие от легенды 3D-Action — никакой бешеной динамики, пифа-пафа и ой-ей-ея, никаких тупоумия и примитивизма. Напротив, мощный сюжет, продвинутая трехмерность и, действительно, некоторые элементы RPG. Правда, отдельные впечатлительные личности на основе этих самых элементов причисляли **System Shock** к славной гильдии ролевых игр. Нет! — скажем мы этой клике аркадных негодяев с их жалкими аргументами и воплями о том, что Шок ваяли Looking Glass, создатели знаменитой **Ultima Underworld**. Мы с негодованием отметем их аргументы. А заодно напомним этим зажавшимся буржуйским прихвостням про жуткие системные требования, которыми всегда славилась продукция Origin, про неудобное управление, про чрезмерное количество информации, вываливаемой на игрока в начале. Мы даже можем покривить душой и заявить, что благодаря всему этому Шок стал полукровкой, неудачей в обоих жанрах: и шутеров, и ролевиков.

Но мы этого всего делать не будем. По крайней мере, пока. Пока что мы присмотримся поближе к довольно многообещающему проекту Irrational Games и Looking Glass Studios — **System Shock 2**.

### Тупа сюжет

Первый **System Shock** был игрой оригинальной. Наверное, более или менее близким его соседом выглядит свежий **Thief**, вышедший от тех же разработчиков. Второй **System Shock** уже гораздо удобнее укладывать в прокрустово ложе жанрового определения. Перво-наперво, это экшен, где в качестве приятных довесков будут выступать сюжет (типа квест и все такое) и масса RPG-шных элементов.

Вселенная **System Shock** — киберпанковый мир, то бишь мрачное, кибернетическое, панковское, загрязненное и, вообще, крайне неприглядное





будущее. Уж много было нам явлено подобных проектов (в первую очередь лезут в голову **BloodNet** и **BladeRunner**), но еще первая часть выделялась на их фоне. Она была страшная, нет, даже лучше поболее «р» — стррррррашная. Космическая станция, где происходило действие, выглядела ну прям как живая и ну очень мрачно. А по ней ведь всякие мутанты и зомби бегали для пущей остроты, из-за каждого угла на вас глазищи пялили. Фэны могут закупать сексуксен заранее, ибо сиквел планируется более пугающим. Особам с тонкой и ранимой душой не рекомендуется. Команда дизайнеров распространяется о своем детище в очень туманных выражениях. Информацию выдают крохами, и поди попробуй собери их во что-нибудь пристойное. Вот, скажем, касательно сюжета вообще все таинственно до некуда. Хотя нет, просветы имеются: вернется Шодан, злобный искусственный интеллект, архизлодей первой части. Но что за подлость самодеятельный AI учинит в этот раз — неизвестно. В прошлой серии он всего лишь собирался уничтожить Землю, сейчас же может замахнуться на что и посолонней. На глобальность сюжета намекают и те сведения, что происходить все будет не в одном замкнутом пространстве (как раньше на орбитальной станции «Цитадель»), а... нет, не угадали: в серии замкнутых пространств. Любителей облачков, травки и птичек придется огорчить, поскольку открытых уровней не будет или почти не будет. Так может разрешат на секунду выскочить наружу, пробежаться по открытому космосу, но чтоб немедленно назад! В качестве новости со всех сторон положительной — не будет никакого временного лимита на прохождение. С одной стороны, опытным игрокам такой лимит, в первом Шоке имевший место, особо и не мешал, но ведь не все игроки опытные! А теперь полное раздолье. Можно, как любят бывалые рпгшники, обшаривать каждый уголок карты в поисках еще одного, может, совершенно не критичного, но все-таки необходимого предмета. Размеренность — вот что может спасти 3D-Action, господа!

## Ты, баклан! Это ж RPG!

Для человека ролевого Looking Glass предусмотрительно приготовила многое. Например, первичные признаки RPG теперь уже явственно видны — Шок растет над собой. У персонажа будут нормальные параметры, причем, их, как и полагается, можно развивать. То же относится и к навыкам, и вообще к игровой системе. Трудно представить в первой серии **System Shock** возможность покупки и продажи, а вот теперь она появится! Того и гляди, в промежутках между отстрелом роботов можно будет поиграть на бирже. Разработчики гарантируют, что груды

чисел, которых некоторые плохо считающие буржуи в РПГ боятся, как черт ладана, не будет. То есть числовые параметры присутствуют, но значение имеют не первостепенное. Все-таки сколько трехмерные игры ролевыми элементами ни корми, а все равно на думают. Как еще, по-вашему, можно прокомментировать заявление, что пройти игру можно любым персонажем с любыми характеристиками, сколь угодно плохими? Мораль из этого проста — mouselook в массы, и тренировка, тренировка, тренировка... Что еще балзamiрует душу ролевого человека, измученного квейком (по части мучений Ку даст сто очков вперед любому нарзану)? О, арсенал. Его нам обещали большой и разнообразный. Нас, несомненно, радовал арсенал **Fallout** ов, но мы надеемся открыть тут нечто совершенно новое, вроде генератора стазисного поля, замораживающего врагов, или биологического оружия. Более того, каждую пушку в вышеозначенном арсенале можно будет всячески настраивать, ремонтировать и апгрейдить! По поводу ремонта и апгрейда есть неясности — то ли сделают игру в игре, то ли нет. А все же хотелось бы. Может, это и собьет с темпа любителей отстрела монстриков, но все же, все же...

Особо лично меня порадовали вести о генерации вашего персонажа. Тут в **System Shock** решили использовать опыт таких безупречных в этом отношении ролевок, как **Darklands** (всем встать!) и **Megatraveller**. За те 5 минут, пока вы будете создавать бесстрашного героя, вы проведете его по всем этапам его жизни. Можно вступить в морскую пехоту — и непременно вырастет сила. Можно в разведку — и тогда поднимутся экстрасенсорные способности. А потом пойдут миссии, в зависимости от результатов которых будут приобретаться навыки, и в итоге получится жизненный персонаж. Он может быть кем угодно: тупым куском мяса, сначала стреляющим, а потом (иногда) думающим, а может быть крутым хакером, очень глубокомысленным, но неспособным в упор попасть во врага из огнемета.

Что бы еще такого хорошего и ролевого вспомнить? Что ж, по-прежнему в себя можно имплантировать разного рода кибернетические примочки. Но если в **System Shock 1** вполне реально было запихать в себя бесчисленное множество усилителей и ускорителей, то теперь количество, так сказать, слотов в теле ограничено. Придется выбирать. А выбор — это всегда хорошо. Это мы любим.

Магии, понятное дело, нет. Есть ее эквивалент — псионические скиллы. То бишь сила духа и сила воли, непередаваемая мощь человеческого мозга. Правда, есть неудобство — использовать их напрямую нельзя, надо обязательно фокусировать и направлять специальным уси-

лителем. Но тут игра непременно будет стоять свеч: волшебство, как его ни назови, во всех играх умело столько гитик, сколько науке и не снилось.

## Tuna все такое прочее

Внешний вид будущего хита (а это будет хит, ибо репутация первой части дорогого стоит, да и раскрутка уже пошла неслабая) представить себе нетрудно. Во-первых, если вы просили скриншоты, то их есть у нас. А, во-вторых, если вы просили информации о движке, то ее тоже есть. Видевшие **Thief: The Dark Project**, знайте, что **System Shock 2** делается на том же engine, только немного более продвинутом. Делайте выводы, и суперкрасоты ждать не надо, ибо бесполезно. Но на мой субъективный (ролевой, я бы сказал) взгляд, такой графики вполне достаточно. Тем более что всякая привычная уже акселерированность проявляется во вполне достойных масштабах: цветной свет, дым, тени и прочие прелести динамического освещения. И в это на больших, но тщательно проработанных уровнях. Смею предположить, что будет красиво.

Интерактивность окружения умеренная (местами до сильной). Но делать дырки в любой стене невозможно, да и правильно это. Стремление к реализму — это, конечно, похвально, но нельзя же до абсурда доходить.

Из прочих технических подробностей отметим более удобный интерфейс (слава богам!) и, вообще, меньшую «загруженность» игрового окружения, а то в первой серии немало людей пугалось богатству возможностей. Причем довольно хреново реализованному богатству, замечу между делом. Ну, разумеется, вернутся логи (аудио+текстом), которые в основном и играли роль «погрузителей в атмосферу».

На игру без мультиплеера нынче смотрят как на морального уродца, порождение темных каменных веков. Такого ярлыка на себя **System Shock 2** не хочет, и потому многопользовательская игра есть, хотя и только кооперативная. Для галочки в анкете чего не сделаешь...

## Эхх-ххх... Кх-х-уул?

Ну, 3D-Action он и есть 3D-Action, хоть ты его горшком назови. Но все же, действительно что-то ролевое получается! И ведь интересно, что есть самое главное — уж на что я не любил первую часть (well, sue me, как за рубежом часто говорят), а ведь захватывало! А теперь они и геймплей подупростят, и скиллов понапихают, и системные требования, даром, что тоже не сахар — 266 пень — вполне в духе средних запросов времени. Так что выскажемся прямо. Есть, чего ждать, и ждать этого надо. С чем я нас всех и поздравляю.

X





Категория  
Real-time wargame

Похожесть  
Close Combat I/II

Разработчик  
Atomic Games

Издатель  
Microsoft

Координаты  
[www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)

#### Системные требования

Минимум - P-133,  
32 Мб RAM  
Мультимедийер - Модем,  
Сеть, Интернет



# Close Combat III: The Russian Front

У него непробиваемая броня!

2poison5

**В**се-таки приятно слышать родную русскую речь из нерусифицированных забугорных ртов! Вспомнить хотя бы все-народного любимца Ивана со своим извечным «хорошо-хорошо». А Red Alert напоминает? У кого на лице не появлялась улыбка умиления, когда американский Иосиф Сталин хоть и по-английски, но зато с четким ударением на букву «р» произносил: «ноу пРизонеРз, ноу суРвайвeРс!»

Close Combat III — это игра про русских. Одно это уж приятно. Еще приятней то, что они (в смысле мы — русские) не выступаем тут в качестве кровавых завоевателей и смертельных врагов Великой Гордой Американской Нации. Но самое приятное — русские здесь, и что удивительно, — говорят на русском! На Великом и Могучем, хотя и с английским акцентом... (и именно так, с легким англо-американским акцентом следует читать заголовки в этой статье — ведь цитаты...)

## «Экономим боеприпасы!»

О главном. CC3 впервые в этой серии игр дает возможность принять участие во всех крупнейших сражениях и операциях Великой Отечественной Войны, то есть отрезка Второй Мировой с июля 41-го до мая 45-го. Играть можно за советскую армию или за вермахт. Имеются три типа игры: одиночное сражение, операция (серия сражений) и кампания (серия операций). Все кампании, связанные в одну гигантскую Grand Campaign, составляют 4 года Великой Отечественной войны. Операции построены не линейно и подчас даже неожиданно.



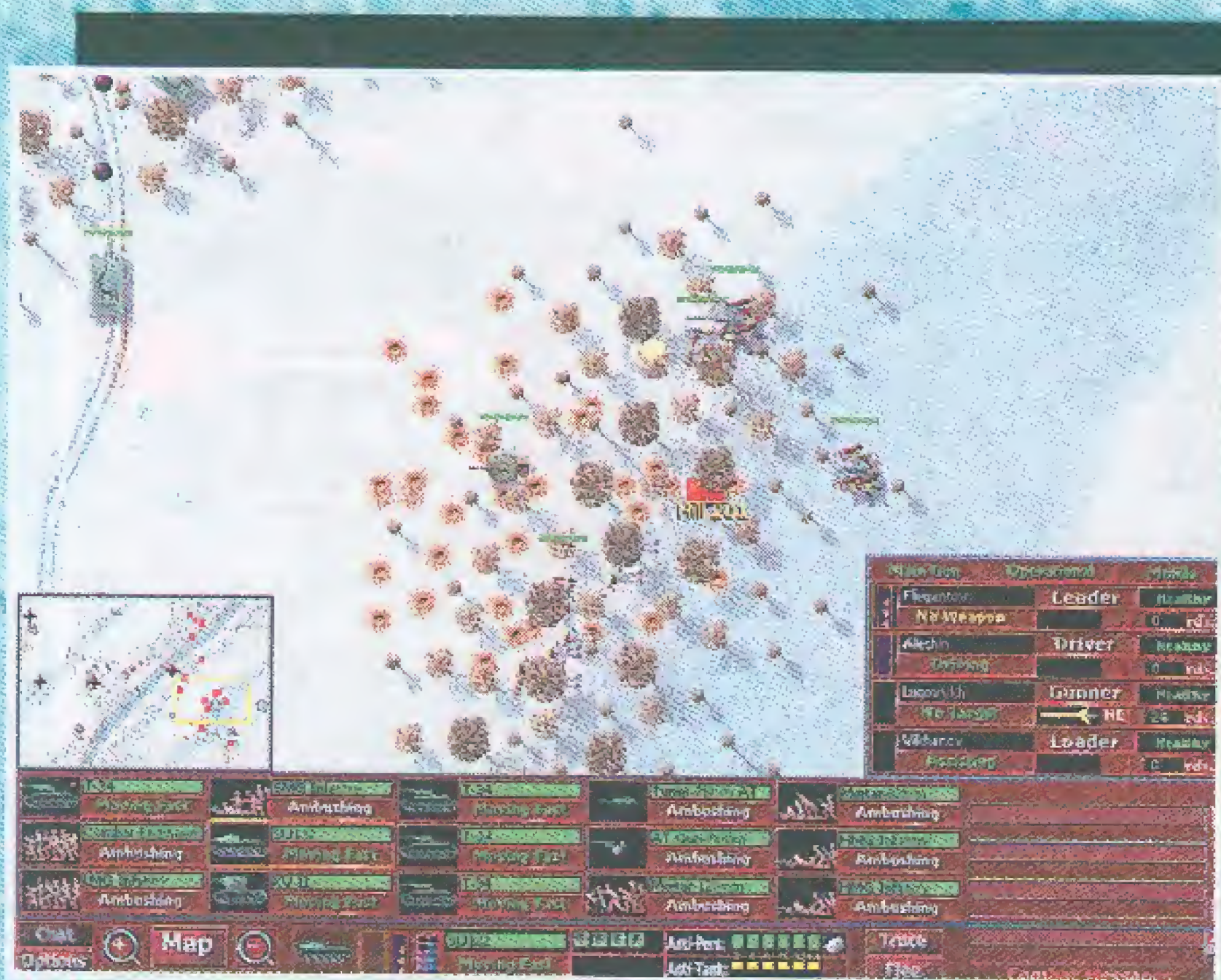
На картах, где зданий больше, чем открытого пространства, танки почти бесполезны. Царица полей здесь превращается в царицу этажей

Вы встречали в какой-нибудь игре ситуацию, когда вам приходится проигрывать миссию ради, скажем, сохранения армии? Вот вам пример: операция по обороне Львова включает 3 карты и занимает 5 дней (1 день — 1 бой). На первой карте противник имеет явно превосходящие силы, и целью игрока становится не остановить, а лишь задержать наступление. То есть рано или поздно придется отдать команду к отступлению и проиграть бой. Не расстраивайтесь, Кутузов тоже так посту-



Т-34 въезжает в деревню Шмела. Здание, где засели немцы, предусмотрительно обстреливается тяжелым гранатометом. Gitter kaput, ребята?





И не жалко им высадить столько снарядов в мою пушку? Все равно ничего не выйдет — это вкопанная в землю башня танка!

пал. На второй карте у вас появится хорошая оборонительная позиция и свежие подкрепления. Вам решать: отступить дальше или стоять до конца. Если отступите, у вас все еще будет возможность остановить врага на третьей карте. После этого его надо будет также последовательно через все карты выбить с занятой территории. Хотя, в принципе, если вам удастся уничтожить фашистов уже в первом сражении (как я сначала и сделал, не зная, что авторы вообще не планировали здесь победу русских), то операция закончится в тот же день, так и не превратившись в отступление.

В игре есть одна неувязка, которая может обернуться серьезной подставой. Победные очки, на которые можно (и нужно) пополнять армию, начисляются при трех условиях: если игрок занимает ключевые победные точки (имеются на каждой карте), переходит с победой на следующую карту или отступает с поражением на предыдущую. Между операциями в пределах кампании очков не дают. Таким образом, если в операции,

где предусмотрено ваше отступление, вы сможете сдержать врага на первой же карте и выбьете его на... начисто с вашей территории, вы досрочно закончите операцию и... останетесь с пустыми карманами. А в таких героических боях почему-то обычно бывают самые тяжелые потери... Вот так-то. Отсюда вывод: не геройствуй, сказано отступать — отступай. Не совсем исторически верно, зато гуманно. Что же у нас происходит по окончании смертельной сечи? А между битвами у нас происходит раздача медалей, лече-

ние раненых, но самое главное — можно улучшить свои части или набрать подкрепление. Лично для меня это самый любимый момент. Кого взять: два отделения пехоты и пулемет или одно противотанковое орудие? Кто полезнее в бою: трусливый новобранец с ручным пулеметом или прожженный ветеран с винтовкой Мосина? Дилемма... В игре более 300 единиц подразделений, от ободренных партизан с допотопными винтовочками до элитных гвардейских частей, от легких бронемашин до тяжелых танков. Сердце стратега/варгеймера начинает биться учащенней... Пушки, минометы, самоходные орудия, пулеметы всех калибров и даже танки с огнеметами — всего не перечислишь. Уфф! Круто! Все юниты разделяются по уровню подготовки на новобранцев, регулярную армию и элитные войска (в основном, гвардию). По родам войск — командный состав, пехота, бронетехника и поддержка (орудия, гранатометы, пулеметы и т.д.). Еще юниты различаются по «году выпуска». Например, отделение пехоты образца 1943 года не может появиться в бою 41-го. Чем выше звание игрока, тем больше он может набирать себе войск. Логично — начинаем войну с десятком пехотинцев и несчастным противотанковым ружьишкой, заканчиваем с «Катюшами», самоходными установками, тяжелыми танками и гвардейцами-огнеметчиками. Отдельно стоит упомянуть абсолютно новый, особенный юнит — командующего. Альтер эго самого игро-

**Джон Андерсен, ведущий дизайнер игры, делится некоторыми секретами поведения искусственного интеллекта:**

**Паникующий неопытный солдат скорее повредит свое заклинывшее оружие, чем починит его.**

**Солдат, вооруженный тяжелым оружием, таким как, например, пулемет, быстрее устанет и начнет двигаться медленнее.**

**Солдаты испытывают стресс, если они вступают в бой с превосходящим по численности противником, окружены, попали в засаду, если в них стреляет танк или у них нет укрытия. Соответственно, если отделение превосходит числом врага лишь удачно устроенной засады, то его моральное состояние повышается.**

**Компьютер проанализирует расстановку войск игроком и в следующий раз во время боя на этой карте учтет эти данные. Отсюда вывод — хороший игрок должен каждый раз использовать новую стратегию.**

**Компьютер учитывает пристрастия игрока при наборе подкреплений.**

**Например, если игрок любит брать танки, компьютер возьмет противотанковые орудия и т.д.**

ка. Командир, который может действовать в одиночку, с охраной или вообще сидя в танке, поднимает моральный дух войск. Он может урезонить паникера и даже вернуть в строй дезертира. При желании можно к каждому салуге приставить по сержанту. Накладно только...



Был сарай для тракторов — стал сарай для пулеметов



Джеффри Беймер, ведущий художник проекта, рассказывает о создании карты ССЗ.

Сначала мы начинаем с карты, созданной нашим историком. Это либо реальные исторические карты, либо территории, собранные из участков мест, где проходили боевые действия. Эта карта показывает расположение основных объектов, таких как реки, дороги, здания. На ней также обозначен контур возвышенностей. Художник начинает рисовать ландшафт. Все «плоское» на карте рисуется в 2D. Одновременно с этим другой художник начинает создание 3D объектов. Для зданий с крышами рисуется два изображения: с крыши и из (вид внутри). В это же время создается карта возвышенностей. На ней отмечаются все тени, бросаемые холмами и низменностями. Следующий этап — создание мелких деталей и «прорисовка» карты. Трехмерные объекты вставляются в ландшафт, добавляются сотни двухмерных объектов, которые делают местность «живой». Последний шаг — перевод карты в формат, который понимает движок игры. Для этого у нас есть специальная утилита.

## «Нас сильно обстреливают!»

Графика. Похорошела. 16-битный цвет и высокая детализация карт пошли ей на пользу. Раздолбленные русские деревеньки и размытые дороги смотрятся как фотографии с самолета. Особый thank за внимательность к деталям — поломанные трактора, обрушенные мосты, даже оставший истребитель: à la guerre comme à la guerre. Авторы сообщают, что в иг-

ре используется комбинация двух- и трехмерных объектов. Ммм... двухмерные заметны, трехмерные — не очень. Но все равно красиво. Только, пожалуйста, не включайте особо часто режим приближения. Раньше там вообще беспроблемный кошмар был, теперь хоть юниты красиво выглядят, но пиксельный ground на их фоне смотрится просто отвратно. Здания тоже гадкие — особенно большие. Какая-то абстрактная черно-серая коробка, как будто провал в карте. Брр. А вот взрывы нарисовали стильно, молодцы.

В целом на четверку вполне тянет. Звук. Не изменился, потому что совершенство улучшению не поддается. Хотя нет, поддается: русская речь все-таки придает неповторимый колорит Close Combat'у. При выборе войск можно послушать «разговор» каждой единицы оружия от хлопка ПТ до грохота 152 мм. орудия на тяжелом танке. Традиционная твердая пятерка. Сложность и AI. Еще одна гордость серии. Читайте врезку, убедитесь. Компьютер просчитывает даже, насколько сильно солдат рискует жизнью в бою. Например, если послать отделение в разведку по вражеской территории, пусть даже они и не вступят в бой с врагом, это им зачтется как проявление отваги и, возможно, материализуется в награду. Уровень сложности настраивается. Правда, если не хотите жертвовать реализмом (а это важно), оставьте все как есть. Искусственный интеллект — один из самых сильных в стратегиях. Не верите? Один пример: опытные подразделения начинают самостоятельно использовать такую тактику — во время движения кто-то прикрывает, остальные бегут.

Потом меняются ролями. Враги умеют проводить фланговые маневры, отвлекать, отступать, заманивать в засады. Короче, 5. Управление и интерфейс. Почти такое же, как и раньше. Слегка заморожено, далеко не «интуитивно», не дает полного контроля над боем. Правда, теперь все панели можно по желанию включать/выключать и многое в интерфейсе настраивать. Но управление от этого удобнее не становится. Порой солдаты погибают только из-за того, что не успел отдать им нужный при-



Описание сражений, даже с указанием исторического баланса сил

каз. Тройка, одним словом, вам за это! Историческая реалистичность. Это то, чем Close Combat выделяется среди всех стратегий! Честное слово, когда играешь, кажется, что смотришь фильм про войну, причем, документальный. Ощущения, доложу я вам, рулезные! Но где, скажите, описание видов оружия? Где энциклопедия, как в СС2? Куда все делось? Неужели параметры советской техники времен войны до сих пор не рассекретили? Зато, что дали послушать, как стреляет ППШ, спасибо. Ну а почему его нельзя сравнить с немецким Шмайсером? Лоханулись, товарищи. За это — минус к законно заработанной пятерке.

## «Цель уничтожена!»

Впрочем, хватит промывать косточки хорошей игре. Тех, кто сейчас решает вечный вопрос «to buy or not to buy», волнует другое — насколько сильно ССЗ отличается от своего предшественника? Не сильно. Даже совсем. Если ждете чего-то радикально нового, ждите дальше. Может быть, Close Combat IV 3D?... А здесь мы имеем случай крепкого добротного сиквела, рассчитанного исключительно на фанатов. Если вас удивляют щедрой рукой раскиданные «пятерки» и относительно невысокий рейтинг, так это именно из-за этого. Все хорошо, но... не ново. Внешены некоторые улучшения, по большей части косметические, кое-что исправлено, добавлено. Те, кто фанател от первых двух игр, скорее всего, полюбят и эту. Но свежих поклонников она вряд ли привлечет. Рекомендуются тем, кто хочет попробовать что-то «другое», и тем, для кого варгеймы слишком занудны, а RTS слишком примитивны. Хотя эта аудитория ССЗ в чартах высоко не поднимет — людей таких слишком мало...



Хороша мишень...  
Если бы только это дерево не мешало!

X





Категория  
Баллистические перестрелки

Похожесть  
Castles, Scorched Earth

Разработчик  
Team17

Издатель  
Microprose

Координаты  
[www.team17.com](http://www.team17.com)

Системные требования  
Минимум — P-133, 16 Мб RAM  
Мультиплеер — Модем,  
Сеть, Интернет, Hot Seat



# Worms: Armageddon

Заморим червячка?

2poison5

**W**orms — плохая игра. Знаете, почему? Нереалистичная. В нашей стране каждому школьнику хорошо известно, что на самом деле черви не могут использовать тяжелое огнестрельное оружие. И не потому, что им «по классу не положено», а потому что у них рук нет! Нету, и все тут. И не верьте тому, что в игре нарисовано. Я точно знаю — проверял. Когда первый раз поиграл, специально потом вышел на мороз, откопал из зимней мерзлоты полудохлого червягу и убедился: нечем ему на курок нажимать, нечем. Вот так. Как я понимаю, продвинутая игровая общественность подобных издевательств над естеством вещей не стерпит, и посему наказание будет суровым: минус 30% с рейтинга и разжалование в категорию «так себе». Хотя в остальном, признаюсь, претензий к Worms'ам вроде как бы и нет...

## Поползли...

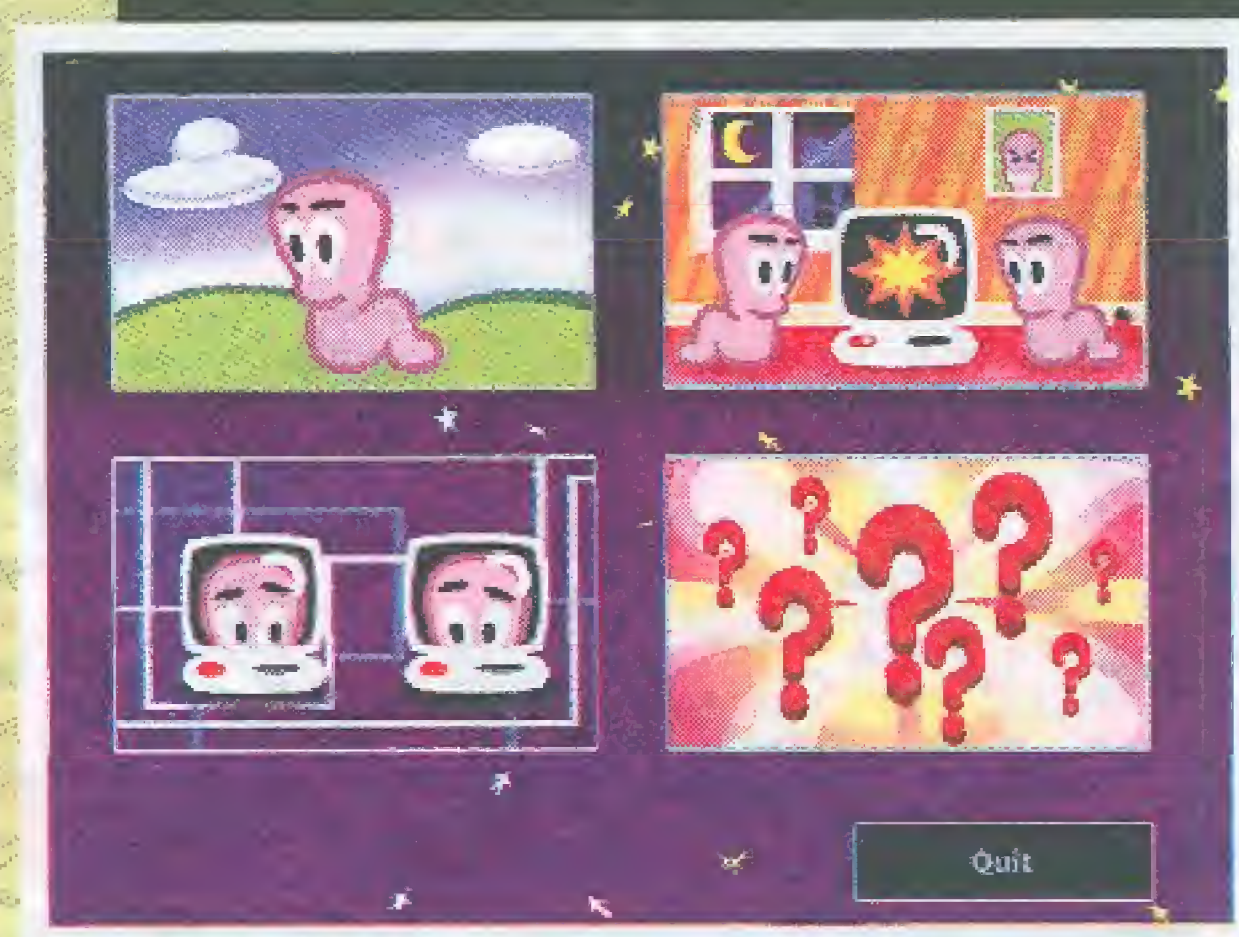
А началось все давно, во времена, когда на один сидюк помещалась добрая сотня игр, которые пусть и были цветными, но больше походили на творчество парализованного дошкольника в Paintbrush. Правда, мы их и такими любили, но это уже другая история... Так вот, были среди этих игрулек такие, где двум игрокам на пересеченной местности надо было друг в друга чем-нибудь пуляться. Причем обязательно по баллистической траектории. Именно этот нюанс и объединял их в особый (до сих пор, кстати, безымянный) жанр. В одних играх (например, Castles) надо было всего лишь зашвыривать снаряды в башню соседа по клавиатуре, в других (знаменитая Scorch) уже присутствовал солидный арсенал оружия, включая любимцев публики — напалм и авиационные бомбы. Немного погодя появилась Worms — первая серия теперь уже трехсерийного сериала. Она была намного лучше других как по графике, так и вообще (но, заметьте, ее сравнивали с вещами типа Scorch), а потому сразу же вытеснила хилых конкурентов с территории жанра «баллистических перестрелок». Остальное всем хорошо известно. После успеха Worms появление второй части было одновременно ожидаемым и неизбежным. Суть игры там не изменилась — зато изменилась

графика, добавилось новое оружие, уровни и многое другое, всего сейчас не упомянешь. И вот прошло не так много времени, и на свет выплывает следующий выводок боевых червей. Worms: Armageddon. И какое же блюдо из червятины на этот раз в меню?

## ...ползем дальше...

Есть такое правило у издателей: если игра пользуется спросом, менять что-либо в ее продолжении опасно. Надо делать так: наклепать новых миссий, нарисовать новую заставку и главное меню, подрисовать палочку к порядковому номеру игры и засунуть ее в... правильно, в новую коробку. Да, и не забыть про хорошую рекламную кампанию. Вот именно по этому рецепту приготовлены наши сегодняшние «черви по-армагеддонски». Внешний вид, как и сам игровой процесс, не изменился ни на грамм. То есть скриншоты из Worms II и из Armageddon отличить практически невозможно. Что ж тут тогда нового? Ну как же! Во-первых, название. Вместо бездушной цифры — длинное красивое слово. Правда, не они его придумали. Нет, не они. И не надо нас держать за идиотов, господа разработчики. Думаете, первую букву стерли, так никто не допрет, откуда вы название стырили?

Так, что еще. По-моему, самое большое нововведение в игре — огромный набор звуковых тем, которыми можно озвучивать червяков. Червячьи угрозы, крики о помощи и просто охи и ахи записаны на всех основных мировых языках и диалектах (есть там и русская тема). Кроме этого, есть просто прикольные звуки ти-



Главное меню оформлено в стиле детских рисунков. И не подумаешь, что Армагеддон...



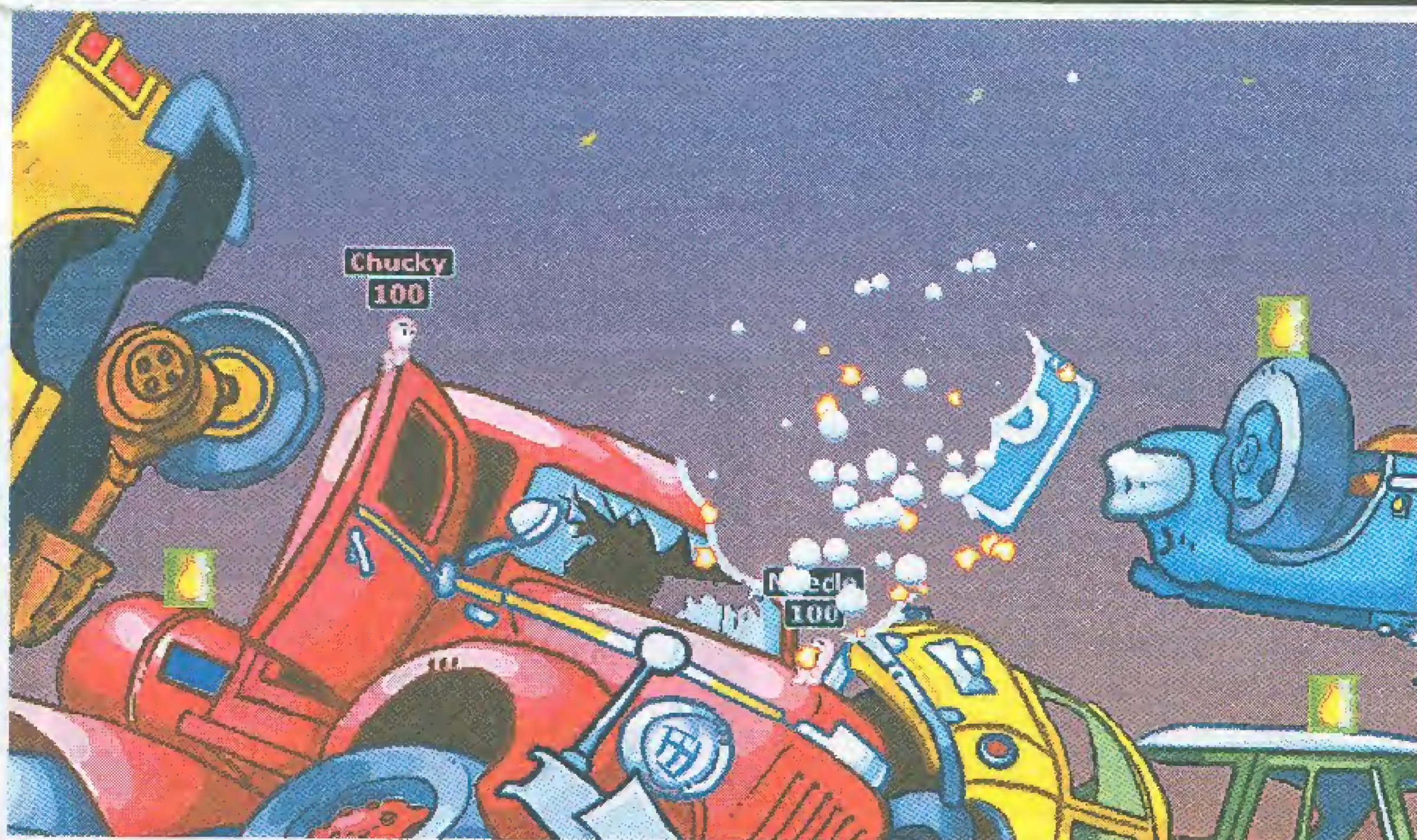


Бочку на флаге видите? А как вы думаете, что произойдет, если в нее угодит моя ракета?

на CyberWorms (червяки-роботы) или Drill Sergeant (сумасшедшие прапорщики). К звуковой теме прилагается музыка, то есть, скажем, если вы играете за русских червей, то в момент победы можете насладиться гимном России. А можете — Турции, как душа возжелает.

Ладно, звук с музыкой выбрали, червяков своих страшными кличками нарекли, и в бой. Кстати, о кличках. Имена можно давать не только своим червям, но и команде противника (если играете с компьютером). Попробуйте назвать вражьи ползучек в честь «любимых» преподавателей/начальников — игра сразу приобретает другой, более глубокий смысл. Однажды мне удалось залить напалмом главного редактора **Х** — самого живучего червягу в команде врага. Представляете, как мне приятно было?

Так о чем это я? Ах да, бой. Фактически тут ничего не изменилось не только со времени вторых Worms'ов, но и со времен, описанных в начале статьи. Та же пересеченная местность, тот же расчет траектории с учетом ветра... Разве что оружия побольше, да разрешение экрана на модный манер поддерживается вплоть до 1024x768. Даже говорить, в общем-то, не о чем. Для тех, кто вообще не врубается, про что эта статья, а про Worms узнали только из нее, объясняю (к остальным просьба не читать — заснете): в этой игре вы набираете команду неких розовых существ, отдаленно напоминающих самое распространенное противозачаточное средство и условно именуемых Worms (черви). Что удивительно, оппонент (компьютер или человек) делает то же самое. Таким образом, на



Вот поглядишь на это автомобильное кладбище и проникнешься смыслом пословицы «попасть на съедение червям»...

Отрывок из Ф.А.К.а на сайте разработчиков Worms: Armageddon.

Q: Если Армагеддон — это «Финальная Битва», то как же тогда насчет Worms 3D?

A: По-моему, мы говорили «Конiec, как мы его видим» (ну-ну... прим. ZpoisonS). Однако, у нас в разработке сейчас нет трехмерной версии Червей, более того, она и не предвидится. Мы рассматривали такую возможность

два года назад и решили отказаться от нее. Надеюсь, тот факт, что мы решили не зашибать быстрых денег на отвратительной трехмерной версии игры, говорит о нашей вере в Worms (конечно, гораздо легче срубить капусты, не переделывая вообще ничего — прим. ZpoisonS). Мы считаем, что Worms в той форме, в которой он предстал в Armageddon, достиг своей вершины.

Q: Что такое Worms: Armageddon?

A: Worms: Armageddon — это абсолютно новая игра на PC, которая представляет последнее поколение серии Червей. Это конец, как мы его видим. (У чего они привязались к этому концу? Ну видят себе, и очень хорошо, но зачем так ликовать по этому поводу? — прим. ZpoisonS)

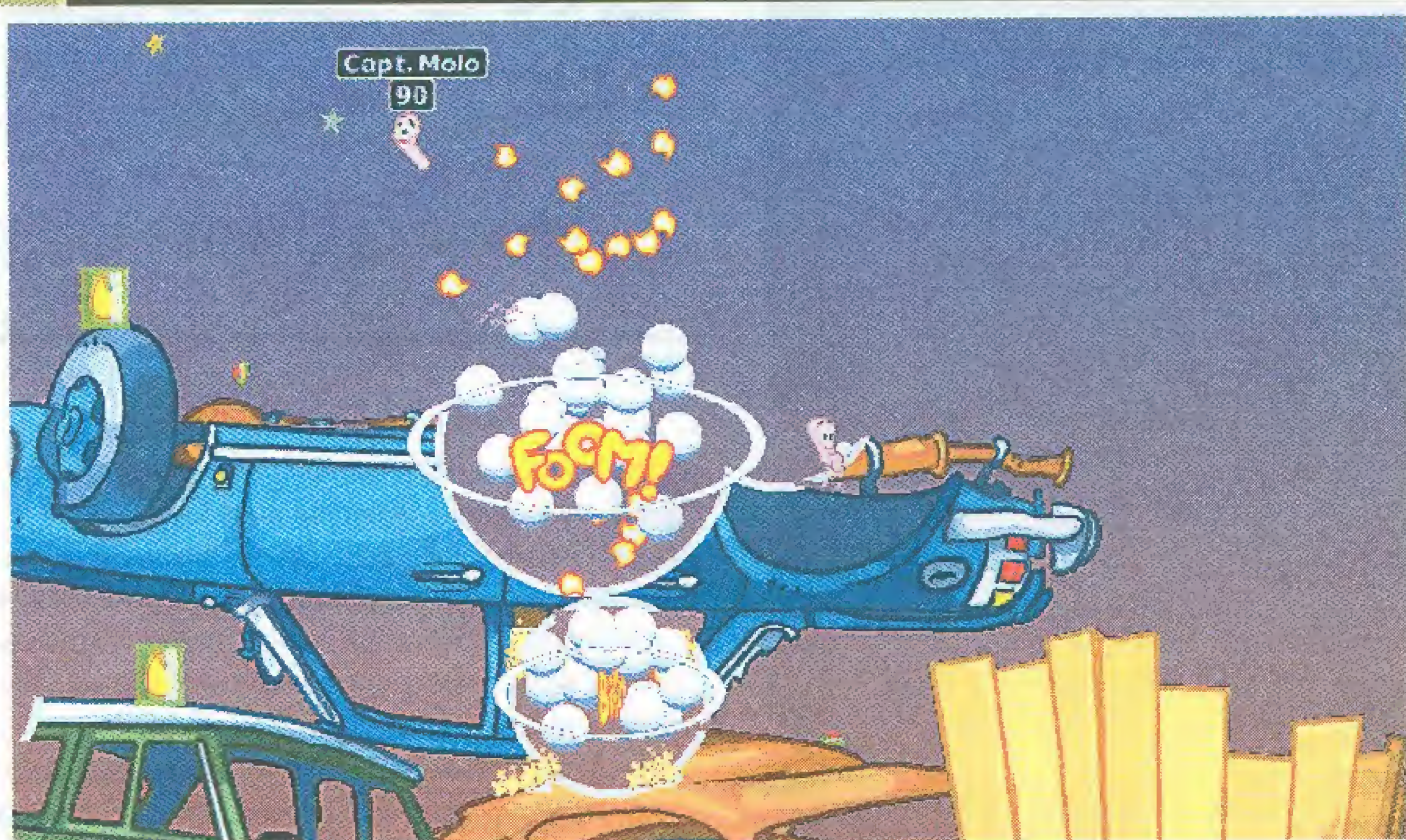


двухмерной карте, нарисованной в стиле мультяшек «для самых маленьких», оказываются две (или больше) команды враждебно настроенных... хм, животных, которые и не подозревают, что человека они интересуют прежде всего как приманка для рыб. Затем начинается следующее: один из представителей гордого червячьего воинства выбирает себе пушку помощнее (базуку, гранату, коктейль Молотова — можно даже авиацию вызвать), прикидывает примерную траекторию полета снаряда (баллистическая дуга должна соединять нашу пушку и вашу черепашку) и жмет пробел. После чего противная сторона, проникшись духом вендетты, возвращает любезность с еще большей изобретательностью и убойной силой. Диалог проходит в теплой дружественной обстановке вплоть до полного исчезновения с лица Земли одной из команд. Уф, ну и тираду выдал.. Ладно, можете считать себя официально посвященными в таинство Worms, зовите тех, кто абзацем выше отвлекся.

## ...доползались?

Если в самой игре ничего не изменилось, то где же тогда? Ведь нужно же хоть какое-то основание издателю, чтобы обзвать игру по-новому и по второму разу впарить несчастным фанатам! На самом деле, меня самого этот вопрос дико волнует, но я пока не смог найти на него вразумительного ответа. Итак, смотрим на основное меню. Тут все как у людей — single player, multiplayer, options. Наличие новых опций в настройке игры пока еще, слава Богу, не является достаточным основанием для сиквела, а в мультиплеере никаких изменений вообще нет. Поэтому остается одна зона поиска — сингл. Заходим и обнаруживаем... yes!.. новую кнопочку! Оказывается, в Червемагеддоне появилась кампания! Правда, она становится доступна не сразу, а когда вы пройдете занудный тренинг — стрельбу по мишеням из разных видов оружия. Но все-таки! Кампания — это вам не след червячий, это серия миссий со своими заданиями (например, достать коробку), с прорисованными вручную уровнями (честно говоря, уже надоели эти случайно сгенеренные карты). Полный арсенал появляется далеко не сразу: начинаете вы с весьма скромным набором оружия. Уже потом, по мере кручения... Ну, это и так понятно.

На самом деле, если вы хотите узнать, чего же все-таки появилось нового, нужно не мою статью читать (я-то что, поиграл себе, а теперь изошряюсь тут вам на радость), а нужно залезть на сайт [www.team17.com](http://www.team17.com) и посмотреть, что по этому поводу думают разработчики. Я когда увидел, чуть со стула не навернулся. Как поется в песне: «Ёптылы!». Да, там новинок на Worms XVIII хватит! «Brand new одно...», «Totally new другое...»,



Капитан Моло личным примером доказывает невозможное: рожденный ползать летает отлично!

«Completely new третье...» Неужели я все проглядел? Запускаю игру — да не, все на месте, я это уже видел... Чего ж тогда не описал? Может, попросту у нас с разработчиками разный взгляд на то, что такое нововведения, достойные титула «brand new game»? И тут я понял: надо внимательнее вчитаться в название, и все станет ясно. Ар-ма-гед-дон. Им просто надо было чуть-чуть изменить написание: Armag-addon. Сечете? Так-то оно лучше смотрится и, главное, ближе к сути. Уж для addon'a в этой игре достаточно нового. Так что если вы купили Worms: Armageddon и чувствуете себя обманутым — смело идите на сайт разработчиков и читайте New Features, должно полегчать. А я с вашего позволения не буду утомлять себя и вас перечислением всех этих бесконечных микроскопических «нюй фичей». Мы тут не ловлей

блех занимаемся. Я вам лучше про са- игру кое-что скажу и ценный совет дам.

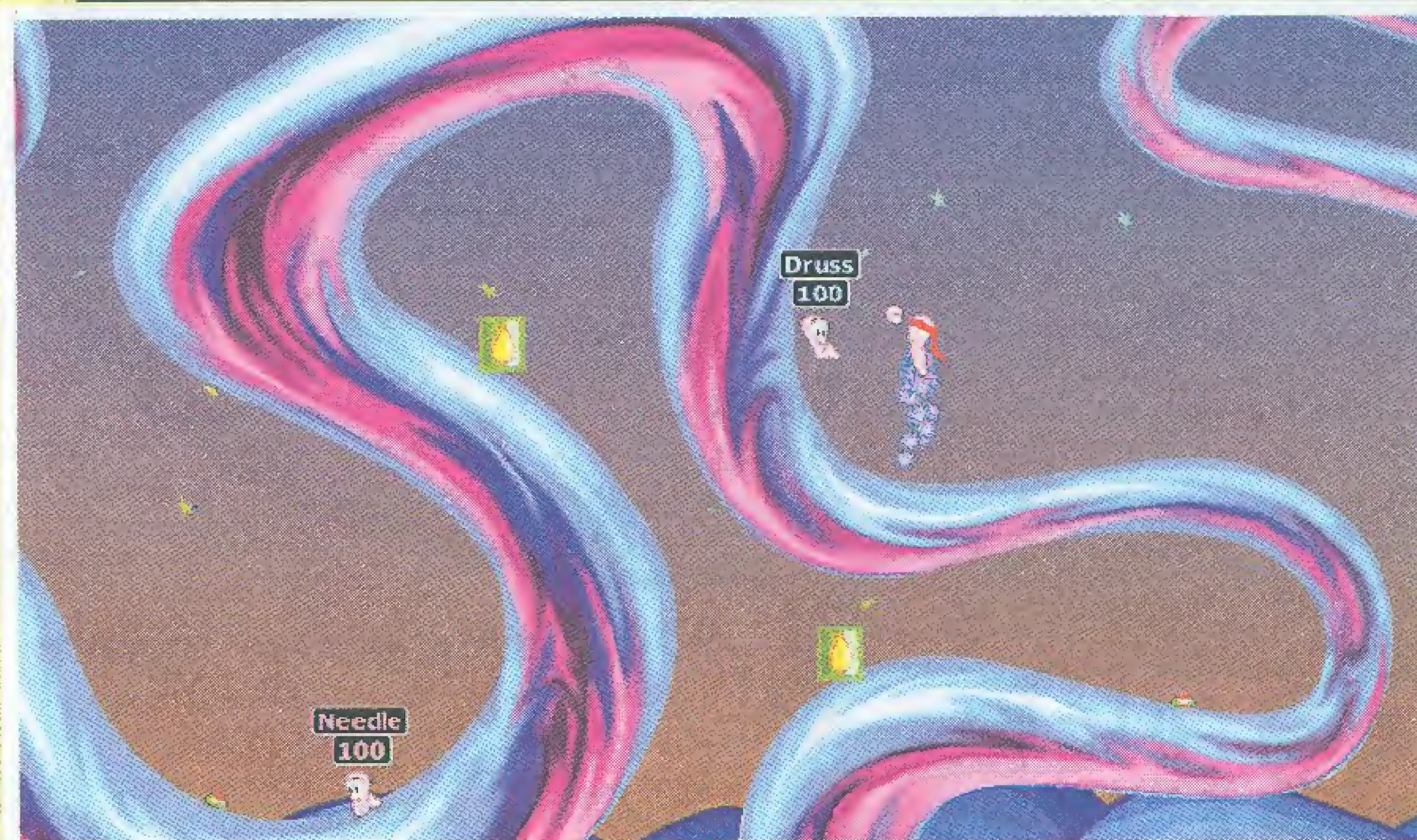
## Ценный совет

Если вы никогда не видели Червей (в смысле — Worms), смело берите Armageddon — игрушка отличная. Веселая такая, юморная, вам понравится. Если же вы играли в Worms II — даже и не думайте покупать Армаг-аддон! Выкинете деньги впустую. Лучше купите себе пива, чипсов и закидайте еще разочек разрывными гранатами кого-нибудь во вторых Червях.

## Кое-что об игре

Тут меня некоторые разгневанные читатели попросили объяснить, почему я, называя игру «отличной», поставил ей 70%. Говорю же вам — за не реалистичность! Или у червей уже руки отросли?

X



Оцените «архитектуру уровней». Нечто психоделическо-маразматическое...





# Battlecruiser 3000

## A.D. ver. 2.0.

Невиданный мир далекого будущего...

### Пиркс

Категория  
Космосимулятор + Стратегия

Похожесть  
Privateer II, Elite

Разработчик  
Derek Smart и Ко

Издатель  
Interplay

Координаты  
www.bc3000ad.com

Системные требования  
Минимум — P-133, 16 Mb RAM  
Желательно — P-200,  
32 Mb RAM  
Мультимедийер — Модем, Сеть,  
Интернет  
Рекомендуется 3D ускоритель

В общем, странно с этой игрой получилось. Звонит мне Самый Главный Редактор и говорит: «Напиши-ка ревью по Бэттлкрузеру». Ну, я и написал. Конечно, я понимал, что это симулятор, и не моя епархия, в принципе. Но мы ж с редактором не дураки, мы ж это понимали. Нами двигали вполне понятные соображения: оба хорошо знали, что это нечто большее, чем очередная космическая леталка. Ведь тут и стратегия, и менеджмент, и много чего еще — короче, глобальная имитация научно-фантастической жизни а-ля незабвенная Элита. Ну а в творение Брэбема-Белла я поигрывал даже, как сейчас помню, на «Спектруме». Так что подумали мы, подумали, да и решили, что я возьмусь за это дельце. Проинсталлировал я себе этот Battlecruiser... Вообще, много про него хорошего было слышно. И что от багов всех (а было их не просто много, а чрезвычайно много, безумно просто) избавились. И что поддержку акселераторов включили. И вообще сделали из сами знаете чего конфетку. Короче, ждал я погружения в невиданный мир далекого будущего...

Впервые Battlecruiser увидел свет в 1996 году. Его духовный отец доктор Дерек Сمارт планировал определенные доработки в игру, но издатель (Take2) настоял на немедленном выпуске. В итоге история индустрии пополнилась еще одним великолепным скандалом — багов в Крузере было едва ли не максимальное количество. Да что там багов — даже куски кода были в спешке не включены в тело программы, и в итоге получилось нечто совершенно неиграбельное. Число патчей побilo рекорд Frontier: First Encounters (тоже ничего себе глюкавости!). В конце концов, Смарт выложил очищенную от багов версию 1. — что-то-там-такое для свободного скачивания, чтобы хоть как-то оправдаться перед игроками, купившими недоделку, да еще и с микроскопической инструкцией.

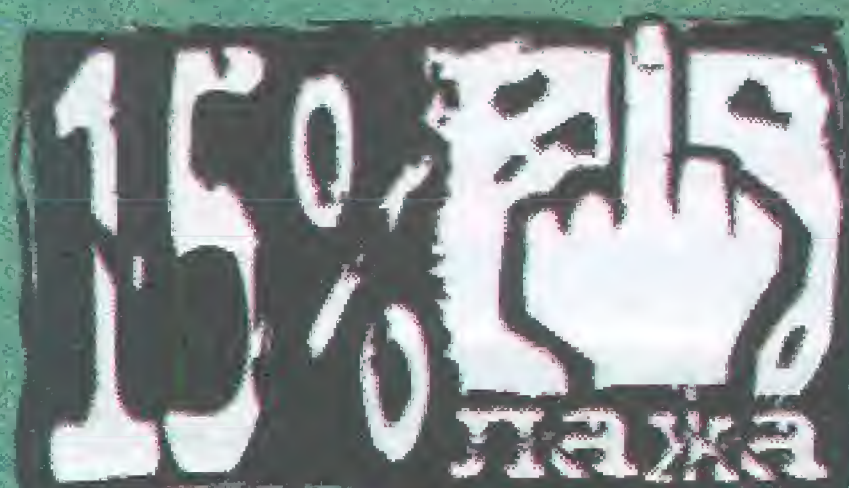
В настоящее время Дерек и компания разрабатывают для Interplay Battlecruiser 3020 AD, а пока решили нагреть руки на уже готовом материале. Зачистив баки окончательно, чуть подправив геймплей и отполировав графику (которая без полировки совсем уж не годилась), доктор Смарт выпустил версию 2.0. своего «шедевра».

### Акробатические трюки

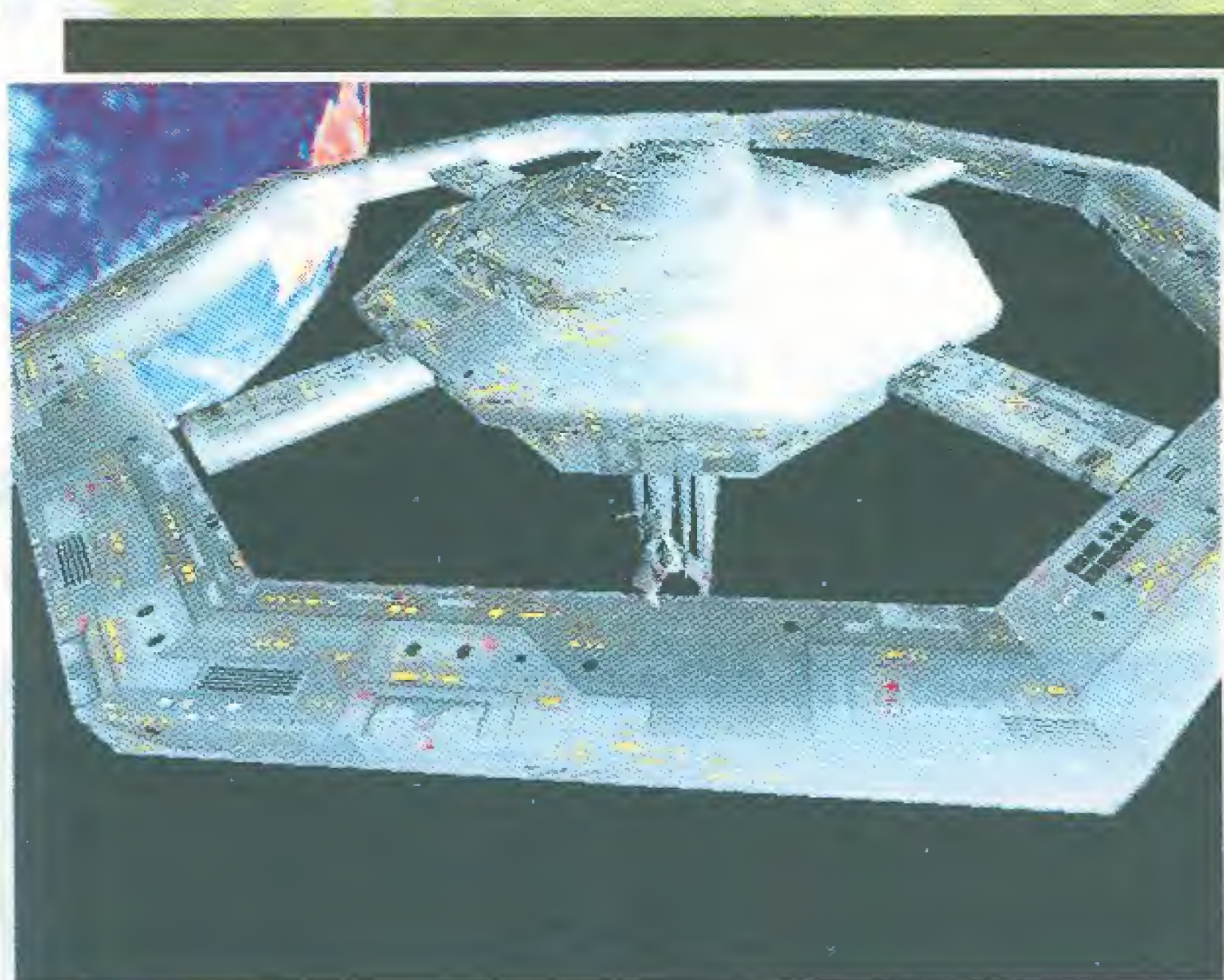
Инсталлируем. Нажимаем кнопку «Пуск» (или «Start», у кого чего болит). Заходим в программы, затем — в свежесоздавшийся фолдер «BC 3000 AD». И в нем вместо ожидаемых двух-трех пунктов (прочти-меня, поиграй-в-меня, деинсталлируй-меня и, иногда, еще зайдина-мой-сайт) я лицезрею... 27!

Нет, постепенно все выясняется. Большинство из них — это .pdf-файлы, в которых закачана здоровенная инструкция к игре. PDF — это медленно вымирающий формат файлов, которые читаются Акробатом, точнее — Акробат-ридером, но это не суть. Задумка доктора Смарта ясна как сосновый пень: раньше ВСЗК ругали за крохотный, минималистский мануал, а теперь такого рода претензии окажутся неприемлемыми. Действительно, подробнее руководство представить сложно. Оно, правда, структурировано забавно — вместо этого множества можно было сделать всего ОДИН пункт... ну да ладно. Как бы там ни было, но мы имеем легкий шок, первый, хотя и не последний.

Допустим, первичный шок успешно преодолен. То есть что значит «допустим» — преодолел я его успешно и запустил я быстренько акселерированную версию. Посмотрел интродукцию. Ничего, нормальная такая киношка — космос, стреляют, летают. Правда, до старой доброй заставки X-Wing'а пилить и пилить — нет того драматизма. Ну да ладно — интродукции ли нужны космическим бродягам? Начинаем новую игру. В принципе, когда ты оказываешься в космосе, ничего нового или супер особенного не видишь. Как обычно — место капитана на мостике, ты стоишь и наблюдаешь бездну, звезд полну. Тут приборы, экраны, интерфейс, понимаешь... Интерфейс. И вот тут ты уже не понимаешь. Не понимаешь, что же нужно, чтобы сдвинуть эту машину, этот космореисер с места. Управление довольно дикое и загруженное, и въехать, что к чему, сразу просто невозможно. Да и вообще внешний вид основного экрана оставляет желать лучшего. Три многофункциональных дисплея не дают нормальной и понятной картины происходящего вокруг. Переключаются как-то напряженно. Каждый раз ты наблюдаешь чертову пропасть информации. Шут с ней, с пропастью, но это совершенно НЕСТРУКТУРИРОВАННАЯ информация! Масла в огонь подливает физическая модель. Такое впечатление, что делали ее с большим упором в реализм, чтобы все летало в точности по законам Ньютона и прочих Неизвестных Отцов. Уж помню я такие же приколы во второй Элите, но ведь даже там все было гораздо играбельнее. А в ВСЗК, во-первых, совершенно отсутствует ощущение скорости. Я даже сначала не понимал:







Редкой красоты зрелище: космическая станция. Как и все прочие красоты, видно исключительно с помощью камеры «вид на цель»

по приборам вроде ускоряюсь, а никакого движения вперед не чувствуется. И ведь не только на крейсерах — с этими машинами такие фокусы, может, и проходят, но ведь даже истребители страдают подобным недугом! Ваша машина кажется подвешенной в пространстве и совершенно не приближающейся ни к чему.

Во-вторых же, следствием подобных «реалистичных» моделей является крайняя трудность в попадании по врагу. Это только ваша машина приклеена к небосводу — противники же успешно наяривают на полном газу вдоль и поперек Вселенной. Причем настолько быстро, что попасть в них обычными лазерами мало реально. Ракетой еще можно засветить, но они же кончаются рано или поздно. Какие уж тут сражения в безвоздушном пространстве — не до жиру, быть бы живу. Вот к чему приводит увлечение классической механикой!

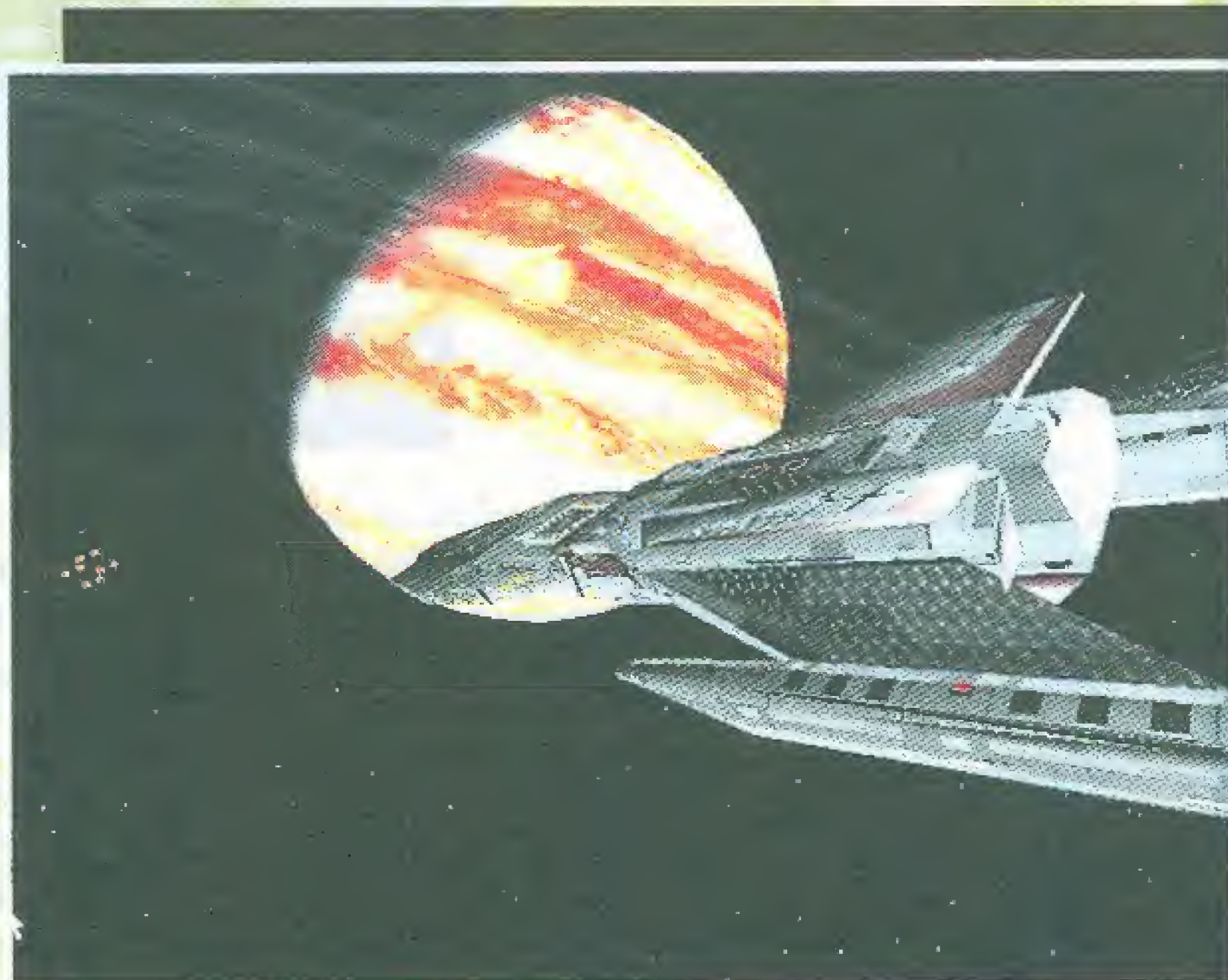
## Чиста, типа, глобальность

Игра Battlecruiser 3000 A.D. более всего знаменита своей глобальностью. Она в совершенной детализации предлагает вашему вниманию картину большого межзвездного корабля. Крейсер велик — на его борту находятся 4 истребителя, 4 шаттла и 4 вездехода. Помимо укрепленных на носу крупнокалиберных лазерных пушек, он располагает тремя турелями. Управляет этим монстром экипаж, в числе которого десяток офицеров, два десятка инженеров, рабочие, морские пехотинцы, пилоты истребителей и туча прочего люда, включая возможных пассажиров и пленников. Корабль способен выполнять многочисленные самостоятельные задания, включая путешествия по галактике, вмещающей около 30 звездных систем, с планетами,

спутниками и космическими станциями; торговлю более чем сотней видов товаров; переговоры с населяющими космос многочисленными расами и посадку на небесные тела.

Звучит? Звучит, несомненно, еще как звучит! Более чем громко звучит. Добавим, что игрок способен осуществлять микроменеджмент — заботиться о каждой секции корабля, апгрейдить и ремонтировать, рассаживать пилотов по истребителям, вообще делать ВСЕ, ЧТО ХОЧЕТ. Глобальность губит ВСЗК. Нельзя, чтобы в

игре ВСЕ было как в жизни, на то это и не жизнь. В пучине интерфейса (доволь-



Старина Джуп, а если официально — Юпитер

но, впрочем, удобного), в тенетах деталей и мальстриме возможностей игрок моментально тонет. Потому что тут МИКРОменеджмент — это действительно МИКРО.

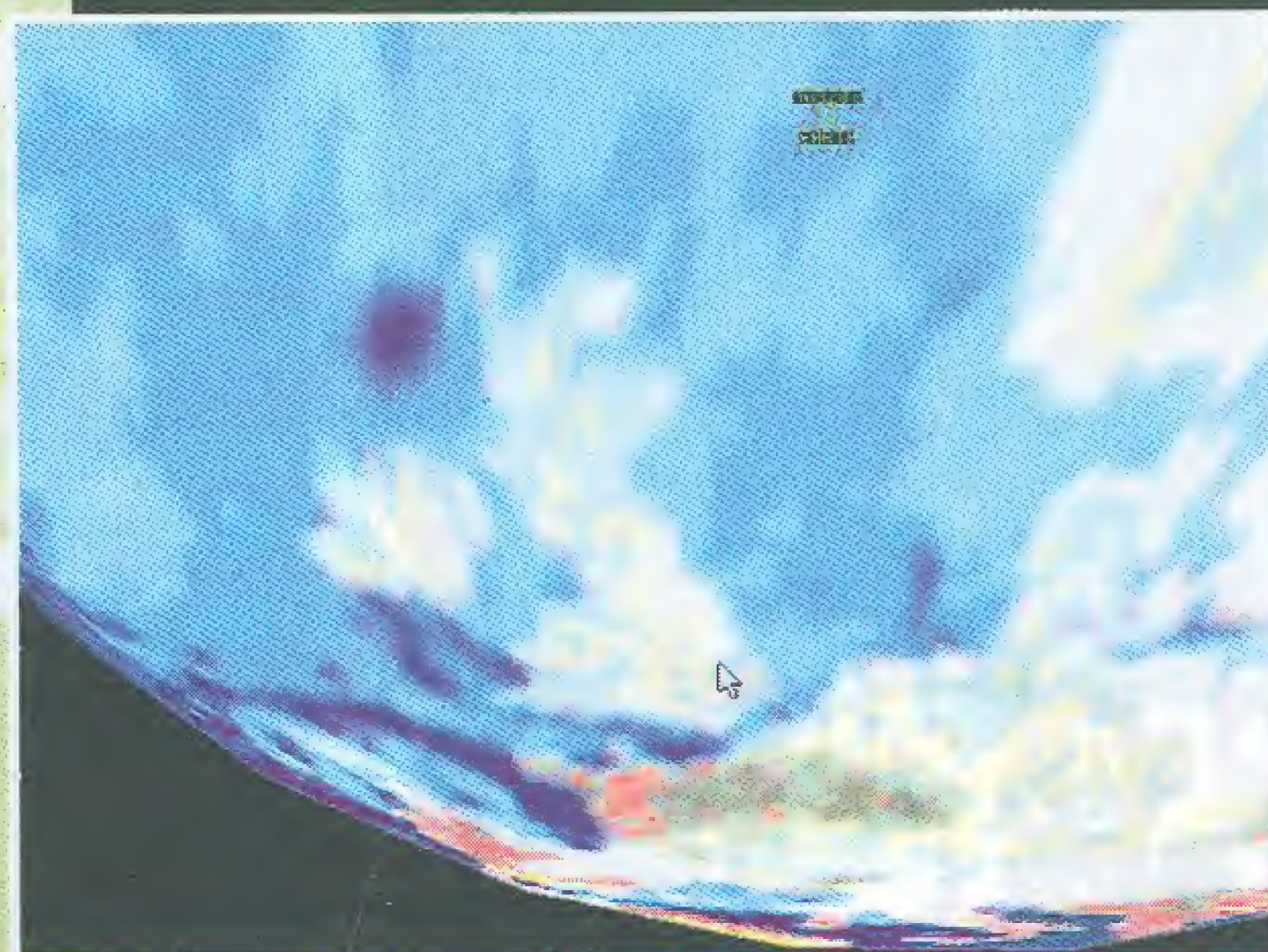
Микрее не бывает. Я с колоссальным трудом разобрался, что к чему. И немедленно затеял стрельбу по своей же космической станции — чисто чтоб посмотреть, как оно будет. Обычное, знаете ли, геймерское любопытство. В принципе, по старой памяти я ожидал туч охранных кораблей, которые немедленно бросятся на меня, нагло нарушителя общественного порядка. Ноль реакции. Обстрел не привел ни к атаке моего крейсера, ни к сколько-

нибудь заметным повреждениям станции, и я решил пойти на таран. Такая же фигня. Правда, я полкорабля себе разломал, а станции все по-прежнему по фигуре.

Кому нужен такой реализм? Я со злости даже решил на планету приземлиться, на крутившуюся неподалеку матушку-Землю. Мдаа... Дурак был. После прохождения верхних слоев атмосферы моему взору предстали горы и долины. Пустые. Я минут пять, наверное, безуспешно искал хоть какие-нибудь следы цивилизации, а таковых в 3000 года нашей эры я думал найти немало. Потом со злости расклепал полумертвый крейсер об землю. Ах. Чуть не забыл — перед этим я безуспешно пытался посадить шаттл. Подобрал экипаж, все такое. Но, видно, где-то что-то забыл включить, и шаттл садиться решительно отказывался.

## Yeah! It sux, sux-sux-sux-sux-sux!

Неудобный интерфейс. Неудобная конфигурация игровых экранов. Неудобная физическая модель. Чрезмерная детализация. Устаревшая графика (акселератор не спасает горбатовых). Что еще добавить такого колоритного? Эмоций разве что. Итак — это ЖУТЯ (ударение на последний слог)! Это самая настоящая жутя, дикая и несимпатичная жутя. Для супер-пупер фанатов космических странствий. Им эта игра может понравиться, они смогут въехать в хитросплетения мысли Дерика Смарта. Тогда, дай Бог, они даже получат от этой статичной игрушки удовольствие. А всем остальным рекомендовать такие времяпрепровождения не буду. Лучше поиграть в Приватера или Элиту — они еще не настолько устарели, чтобы гонять недоделанные крейсера по космосу.



Земля — мой дом родной!





Категория  
Action

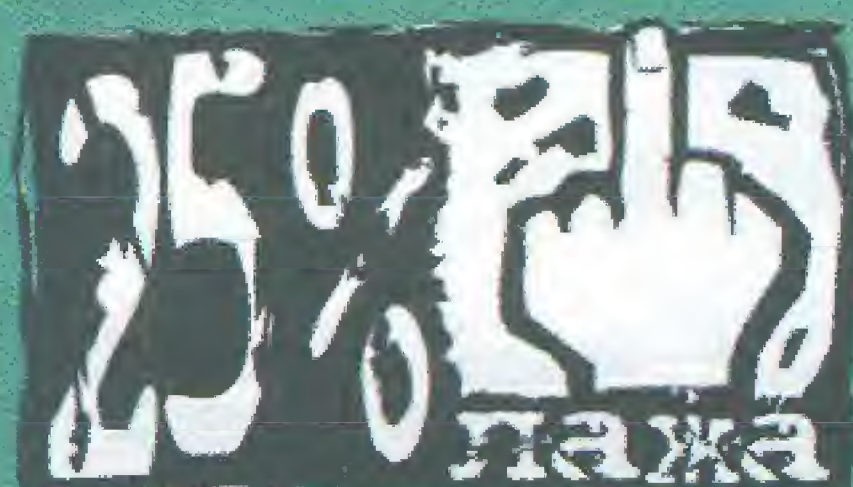
Похожесть  
SpecOps

Разработчик  
Red Storm Entertainment

Издатель  
Red Storm Entertainment

Координаты  
www.redstorm.com

Системные требования  
Минимум — P-166,  
16 Mb RAM  
Желательно — P2-266, 32  
Mb RAM  
Мультиплеер — Модем,  
Сеть, Интернет  
Рекомендуется 3D ускоритель



# Rainbow Six Mission Pack: Eagle Watch

## Шесть гвоздей в крышку гроба для Rainbow

Иван Слафилов

«Господа янки!» Старательно выговариваю по слогам «гос-по-да». Модное, вклинившееся в нашу жизнь словечко. Но, любезные, как глупо и комично оно смотрится, загнанное в рамки нашего жития-бытия! Ни в жизнь не забуду анекдот, а может и реальный случай, который так хорошо демонстрирует весь трагический маразм и драматический комизм ситуации.

Секите антураж. Значит, современная Россия, обветшалый дом, на обшарпанной двери колышется написанное от руки объявление. «Товарищи!» (зачеркнуто)... «Граждане!» (вновь зачеркнуто)... «Господа! Убедительная просьба, не пишите, пожалуйста, в подъезде!»

Так вот, господа янки! Знайте, мы оценили ваш Rainbow Six и даже непредвзято и объективно поставили высокие оценки. Было за что. Но не прижился он здесь, на родине Стравинского, Блока и Пастернака, которая у вас ассоциируется с холодной заснеженной степью и стаяй медведей в неизменных ушанках, сжимающих в лапах символический «рашн водка». Не вышло, и даже ваш трижды хвале-

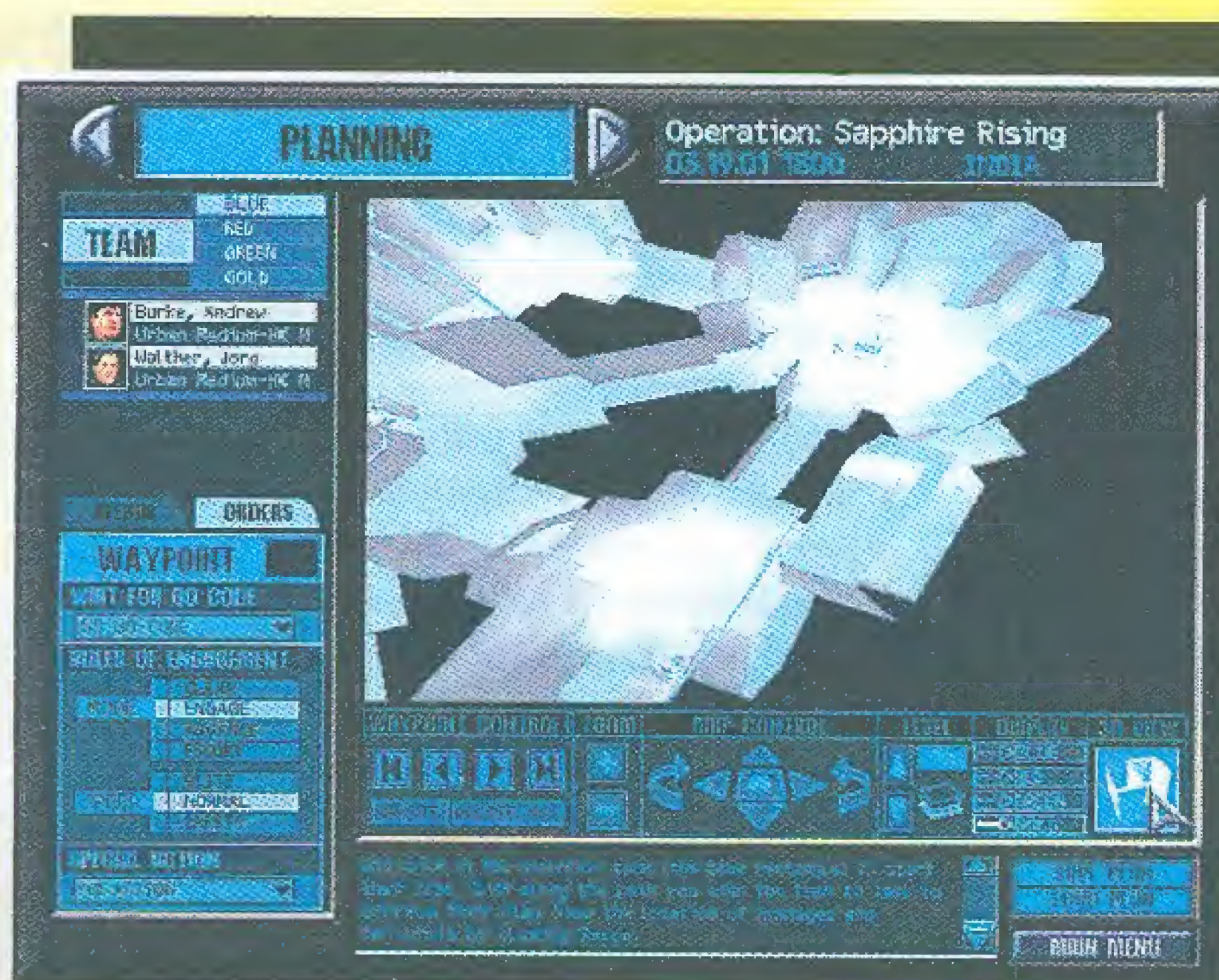


Модели спецназовцев изменений не претерпели, что и понятно — единственная сколько-то ценная фишка движка!

ный Том Клэнси не помог. Ну не получилась любовь у наших закаленных геймеров с Rainbow 6! Не приняла широкая русская душа сей плод из чрева Red Storm Entertainment.

Почему — спрашиваете? Что же, ответим, благо есть чего сказать. Ну, во-первых. Сюжетик подкачал, который вы кидали на зеленое сукно рекламных проспектов как один из главных козырей. Борьба бесстрашной тайной организации с международным терроризмом... Ах, ох и ах, как благородно и возвышенно! А реально что за этим спрятано? Невооруженным взглядом видно — враги-террористы

как на подбор: либо азиаты, либо неомарксисты, все умудряющиеся одной рукой заложников держать, второй варить в котелке начинку для химических бомб, правой ногой закладывать мины, левой расфасовывать наркотики, а единственную оставшуюся свободную конечность открыто демонстрировать американскому народу с намеком, что, мол, не так страшен Билл, как его Клинтон! Куда это годится? Ну да ладно, душа у нас широкая, а сами мы добрые (хотя и ракеты у нас водятся, и комплексы С-



Сие не есть доселе неизвестная картина Пикассо, сие есть дурацкая 3D модель плана предстоящей миссии





Вы видите плоды титанической работы Red Storm по добавлению нового вооружения. Упарились, наверное, бедняги — аж две новые винтовки и пистолет сотворили!

300...), поэтому можно этот тонкий момент оставить.

И тут же всплывает (как сами знаете что) архиважное «во-вторых». Ну не смогли сюжет придумать, так хоть реализацию обеспечьте на должном уровне! Но даже тут вы обесрамлились — и этого, при всей нашей широкоформатной душе, мы уже вам не простим. Отчего тупы как пробки ваши вознесенные до небес спецназовцы, почему ходят неуправляемой овечьей отарой, почему, подобно пробкам, затыкают дверные проемы? Почему сооружения с бледными текстурами вызывают томные воспоминания о Wolf 3D? А чего стоит хотя бы безумно долгое время загрузки миссии, за которое среднестатистический россиянин сможет изучить и законспектировать конституцию США? А искусственный интеллект, который счел за лучшее самоотключиться? Эх, ма, что тут говорить — сыровато, неубедительно, непрофессионально, хотя и отдельными кусками интересно.

Провал? Не полный, но хоронить уже можно. А гвозди в гроб вы сами, господа, загнали, выпустив в свет божий так называемый адд-он.

Не берусь точно подсчитать трафик пересылаемых за день по Сети всевозможных уровней, персонажей, скинов и ботов, но уверен — цифирь получится немаленькая. Стало практикой, которая была с приятством встречена игровым миром, снабжать культовые геймы добавочным инструментарием. Поэтому резонно полагать, что коммерческие адд-оны ну просто обязаны содержать что-то сверхпритягательное, чего бы не смог склепать левой ногой простой смертный. Ну или смог, но в очень ограниченном количестве. Как пример, предлагаю Brood Wars — были претензии? Нет, не было, и это верно — откуда им взяться?

Ну а что же вы нам предлагаете в Rainbow Six Mission Pack: Eagle Watch?

Читаем медленно и по слогам: пять новых

уровней, расширенный мультиплеер, пара абсолютно незначущих мелочей... И все! Подождите, мистер, но ведь в предтече было шестнадцать (!) уровней; согласны, они не были столь эффектны, как новые, но в целом сравнимы. Что же вы втюхиваете за 20 зеленых? Отвечу за вас — пытаетесь протолкнуть пять миссий, которые разворачиваются на русском космодроме, в Индии, в палате лордов, в таинственном заброшенном городе и в сенате США. Яркие, насыщенные экшеном, довольно сложные, но, тем не менее, реально проходимые за

один зимний вечерок. Что-то забыл? Простите — еще особнячком стоят и мнутся две тренировочные миссии... Дайте-ка сяду... В оригинальной игре туториалов, помнится, не было! К чему они в адд-оне, который рассчитан на фэнов игры и требует при инсталляции установленного на винт предшественника? Бред! Трижды, нет, четырежды бред!..

А теперь про новое оружие, которое пришлось выискивать, вооружившись микроскопом. Да — нашелся пистолетик пятидесятого калибра Desert Eagle, да еще винтовочки G36K и G3A3 от H&K. И что с этим счастьем делать прикажете? Как не было конкуренции M16 и гранатам, так и не появилось, и зачем, спрашивается, добавлять абсолютно бесполезные вещи? Тайна сия мраком сокрыта. Так, может, хоть старые дыры подлатали? Ха, как бы не так! Как грузились уровни энное время, так и грузятся. Как закупоривали своими телами ваши напарники все узкие проходы, так и закупоривают. Может, их террористы подкупили? Или сам Клэнси в сговорах с колумбийской мафией пребывает? Что, противно и горько?..

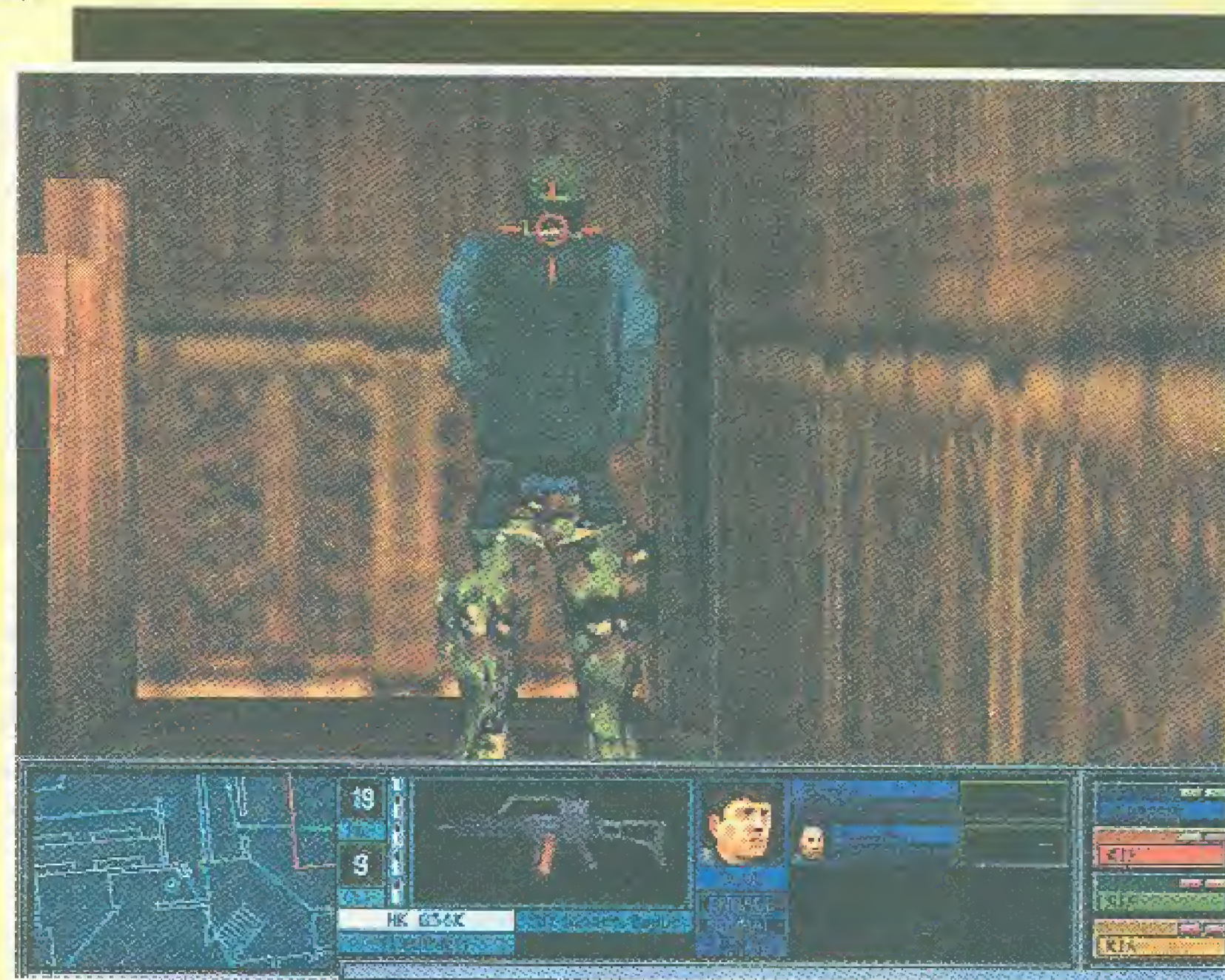
Охотно верю, но есть и пара подсластителей. Главный в списке заменителей сахара — достаточно свежий и непривычный мультиплеер. Пятю новых вариантов игры, которые корнями уходят в классику Quake, но всем прочим от него далеки аки первопрестольная от Вашингтона. Но и тут вся непривычность объясняется оригинальностью самой концепции Радуги. Вот и получается — отряд быстрого реагирования против заложников, в распоряжении

которых имеются бомбы. Или отряд на отряд с рассредоточением или без. Заметьте, при этом смерть в Rainbow 6 сплошь и рядом, так как пара пуль (даже попавших в мягкие ткани ноги) приводят к мгновенному летальному исходу.

И еще одна додумка-подсластилка недужих умов девелоперов и паблишеров. Наконец-то озарило их, что, при наличии исчерпывающего брифинга и полной свободы в планировании операций, не было в оригинальном Rainbow 6 ничего такого, что помогло бы хоть как-то оценить свои потуги в борьбе с терроризмом. Вот, бывало, кладешь сотнями (ну ладно, соврал, десятками) узкоглазых борцов с демократией, а тут БАХ! — и лежишь, сраженной душой-пулей. И главное — в полном неведении: кто, откуда и какого рожна? И узнать потом никак — game over, дорогой! Как эта проблема решилась? Да очень просто, введением глобального обзора на местность (с высоты полета грозной птицы, причем прямо по ходу игры) и добавлением режима просмотра пройденной/заваленной миссии с разных точек обзора. Вещь, несомненно, нужная и полезная, но только сразу было надо ее реализовывать, а не затягивать до адд-она. Проводим черту. Вывод, господа янки, простой и для вас неутешительный. Халтура! Слыхали такое словечко? Вэри бэд, коли так вам яснее будет.

Но не буду ставить жирную точку на увядающем минорном аккорде. Рэдстормовцы официально объявили о продолжении Rainbow 6, которое объявится ближе к славному зимнему праздничку, справляемому янки 25 декабря. Про сам сиквел неизвестно ровным счетом ничего, за исключением того факта, что он таки должен появиться.

Только вот одна убедительная просьба... Господа, не нужно еще одной подобной халтуры!



«Товарищи!» (зачеркнуто)... «Гражданел!» (вновь зачеркнуто)... «Господа! Убедительная просьба...»



Может ли человек ошибаться? Мудрость гласит, что ему это даже как бы и свойственно. А если этот человек не имеет права на ошибку? Если он создает игры, которые делают счастливыми, хотя бы на какое-то время, миллионы людей? Что ж, он, тем не менее, остается простым смертным человеком. Простим его?

## Или расстреляем?

Если честно, мне плевать, сколько виртуальных наград украшают грудь Сиды Мейера. Я не сомневаюсь, что ему не хватит и двух жизней, чтобы, как бы это помягче выразиться, найти применение всем письмам признательных пользователей. И я уверен, что этот запас бумаги будет все возрастать по мере продаж Альфы Центавры. Но, Back Orifice меня подери, все перечисленное не относится к достоинствам одного шедевра. Спросите у любого, кому понравилась Alpha Centauri (а такие есть), что в ней, собственно говоря, хорошего? Они вам ответят: — Ты что, вчера только родился, не знаешь, кто эту игру создал? Но вы не сдавайтесь, напирайте:

совпадению столько же, сколько на корабле было посадочных модулей. В них-то новоявленные «расы» и приземлились на планету, каждая группа отдельно от других, не имея связи ни с Землей, ни друг с другом. Здесь вступаем в игру мы, принимая верховное командование и безраздельный контроль над одной из фракций. Стоп. Вот она — первая роковая ошибка Сиды Мейера. Он переместил действие игры с давно обжитой родной Земли на некую абстрактную территорию (игровую вселенную авторам создать так и не удалось, поэтому Новая Планета — это всего лишь «некая абстрактная территория»). Удар номер раз по атмосфере игры. Различия между земными цивилизациями, будь то древние римляне, японцы или европейцы, гораздо сильнее и интереснее, чем между условно разделенными «пацифистами», «экологами», «учеными» и т.д. Удар номер два, причем ниже пояса. Ответьте мне, неблагодарному, когда, наконец, перестанут выходить игры, где стороны будут отличаться друг от друга только бонусами и ограничениями? Возьмите HoMM II и сделайте так, чтобы все расы выглядели одинаково, жили в одинаковых замках и взращивали одних и тех же существ. Кто-нибудь будет в это играть? Одно дело, когда в Цивилизации два народа независимо друг от друга изобретали колесо, и это было реалистично. Другое дело, когда в далеком будущем две группы ученых в разных концах планеты изобретают одинаковую плазменную пушку или технологию терраформинга. Одинаковую! Не общаясь. Ладно, проехали. Итак, мы вступаем в должность царя и бога и попадаем... в

# Sid Meier's Alpha Centauri

## Цивилизованный Отстой или Отстойная Цивилизация?

— Я не спрашиваю, кто ее создал, я спрашиваю, ЧТО В НЕЙ ХОРОШЕГО???

Вам ответят: ну как что, ведь это же, считай, продолжение Цивилизации... Короче, сказка про белого бычка. Эти люди попали в капкан собственных стереотипов. Есть такие и среди представителей игровой прессы. Их рейтинг складывается так же: 40% за то, что это продолжение бессмертной Цивилизации плюс 50% за то, что это творение великого Сиды = 90% (шедевр). Разуйте глаза, товарищи! В нее же играть неинтересно!

Простите за затянувшееся вступление, грустные песни всегда начинаются издали... Такая уж традиция в русском фольклоре.

### Сид М. пошел по стопам Билла Г.?

Теперь коротко и по существу. Самый волнующий вопрос, которым нужно открывать любой FAQ по Sid Meier's Alpha Centauri (SMAC) — имеем ли мы в лице Вышеозначенной прямое продолжение Всемирно Почитаемой? Несомненно. Несмотря на все копирайты, SMAC по праву относится к семье Civ I/II и всех ее многочисленных отпрысков. Возрадуйтесь, поклонники! Ах, уже давно возрадовались? Ну, тогда хватит. Пословицу такую знаете: в семье не без урода? Во-во. Именно тот случай.

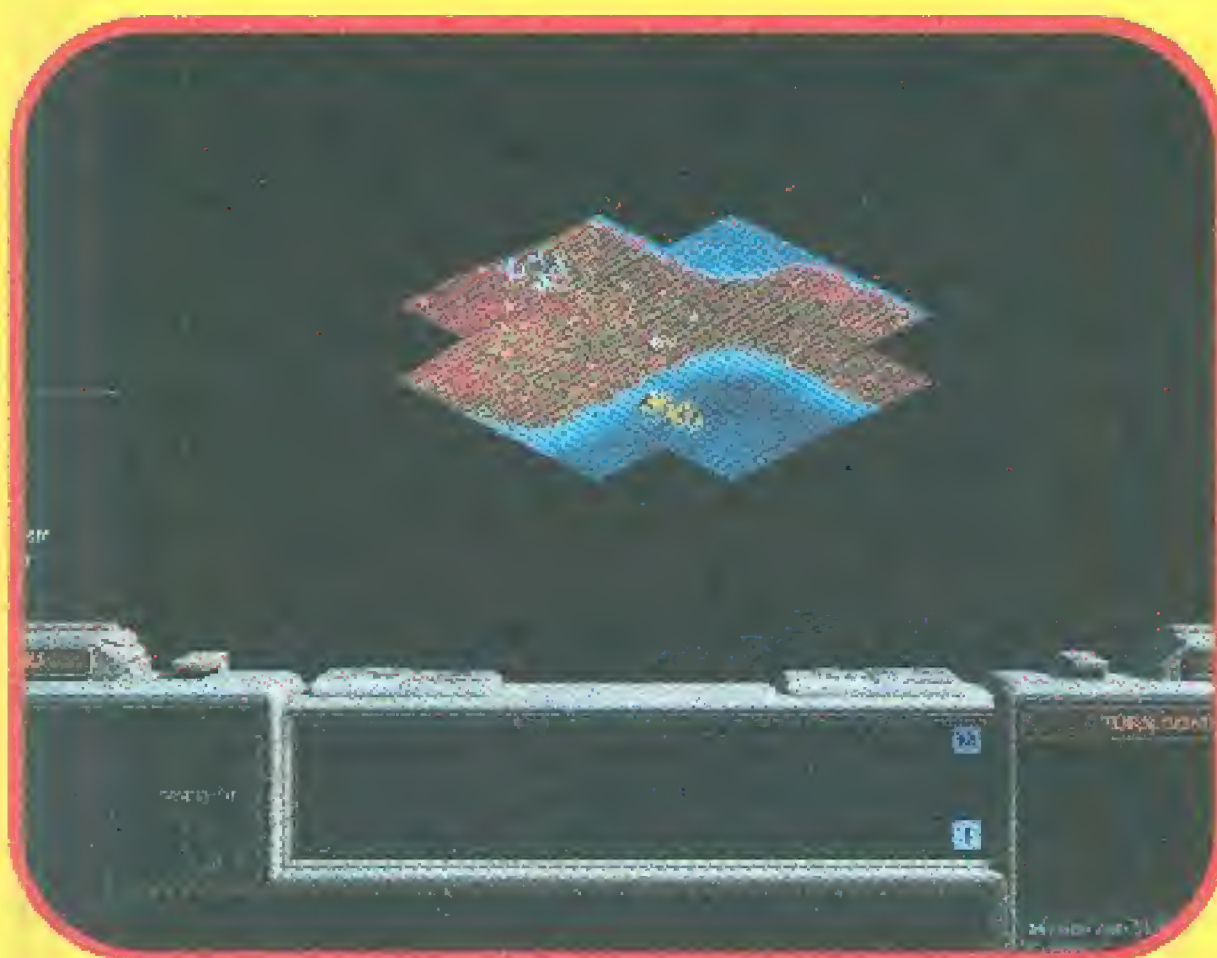
Итак, что у нас есть. Старушка Земля погибает в агонии мировых катастроф, немногие избранные отправляются колонизировать ближайшую планету в системе Альфа Центавра. По дороге все разругались хуже депутатов в Гос. Думе и, видимо, по их образу и подобию, разделились на фракции. Последних набралось ровно семь, по странному

царство окошек с убогим текстом. Поначалу это не раздражает, но когда окошки упорно продолжают вылезать каждые несколько секунд игры, причем разные, причем все надо читать, понимаешь, что попал в библиотеку. Кстати, это относится не только к бесконечным подсказкам новичкам — на этом принципе построены все сообщения в игре. Игровое меню (вдумайтесь) имитирует главное меню Windows, то самое, что по кнопке Start открывается. А там... Господи, если бы у меня в главном меню столько всего было понапихано, я бы сразу Винды переустановил. Короче, первые полчаса-час мы проводим в напряженной борьбе с интерфейсом, причем перевес сил явно оказывается на стороне последнего. Ладно, игнорируем. Пробившись через бурелом информации, добиваемся до того, что должно было называться игровым процессом. Тут все более или менее напоминает Civilization. Двигаем фигурки, обозначаем юнитов, чего-то строим, исследуем, изобретаем. Добываем ресурсы, коих насчитывается аж три. Nutrients, еда то есть по-нашему, произрастает на зеленых клеточках (символизируют лес). Минералы ищите на клеточках с камешками (символизируют горы). Наконец, третий, самый важный универсальный ресурс, что-то типа валюты — энергия, добывается на возвышенных клеточках (карта-то у нас теперь трехмерная!). Елки-молотки, неужели в 1999 году нельзя нарисовать нормальный лес, горы, а заодно с ними и нормальные юниты вместо мелких букашек, которые только и делают, что чего-то собой символизируют?! Чего стоит ваша хваленая трехмерность, если кроме нее ничего нет? Я понимаю и уважаю недавнюю тенденцию развития игр: графика вторична по отношению к геймплею, интересности, атмосфере, наконец. Особенно в стратегиях. Согласен. Но зачем же так? Ведь в Alpha Centauri графики нет вообще, то есть она никакая. Следующий шаг — возврат к текстовым играм. Всю игру нам демонстрируют убогое до невозможности, но зато трехмерное поле, невразумительные юниты и однообразные язычки пламени, которые символизируют (опять это слово!) сражение. Думаю, уже не стоит отдельно оговаривать, что механизм боя остался прежним, «Цивилизованным». Очнитесь там, в Фираксисе! На дворе уже не те годы, когда компьютерные игры проходили в воображении людей, а не на экранах мониторов.

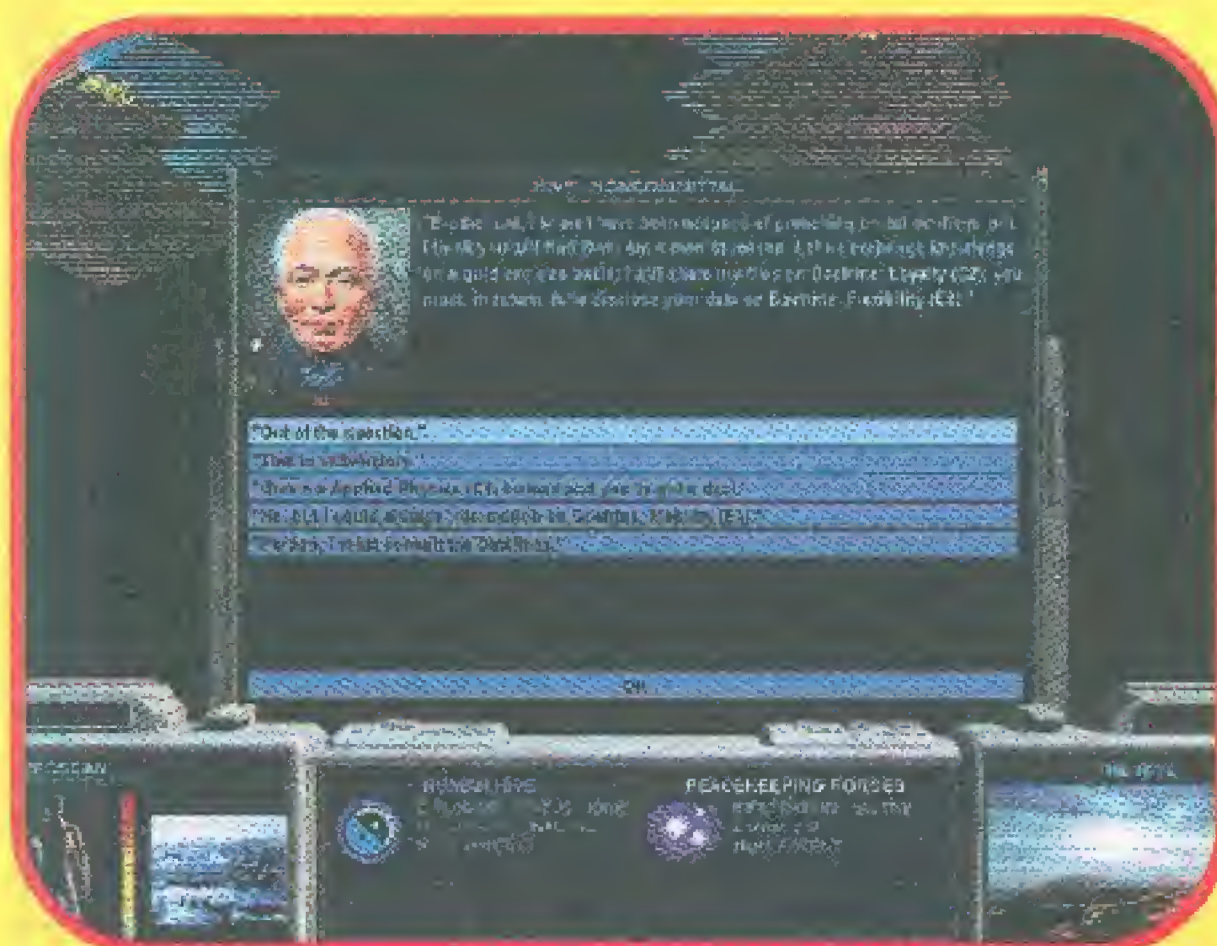
### Что делать дальше?

Так, о чем я говорил?... вступаем в должность... это я сказал, потом куча окошек с текстом... доходим до остатков геймплея... А, вот! Игровой процесс. Развиваем колонию, основываем новые. К сло-

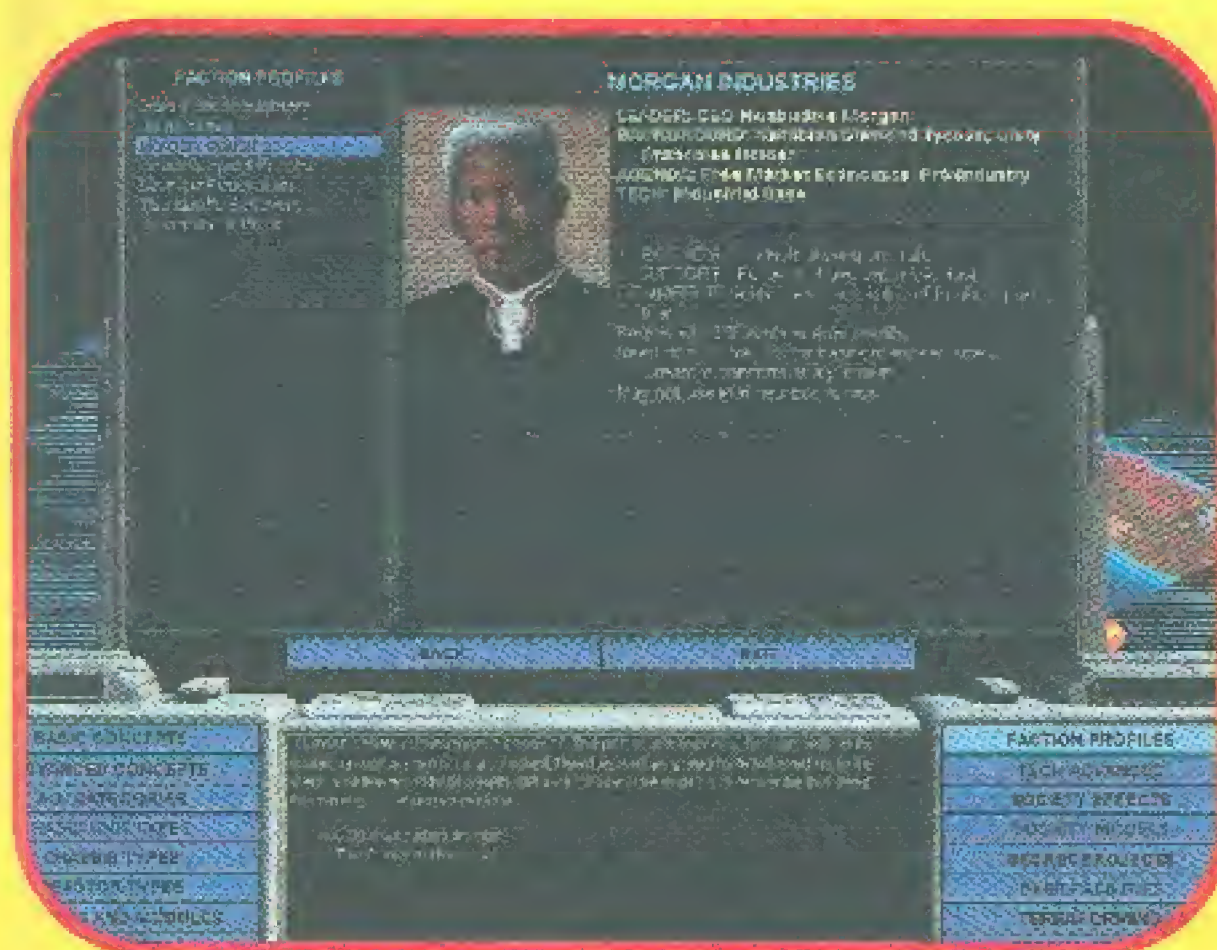




Самое начало игры. С момента приземления вы погружаетесь в невероятное буйство графики...



Во время переговоров вам продемонстрируют даже подборку фотографий из жизни собеседника и его биоскан... почему-то в голом виде



Был простой паренек Нуабудик из Намибии, а теперь — Главный Экономист, Председатель Совета Директоров Нуабудик Морган!



Вид «внутри городских стен». Впечатлились?

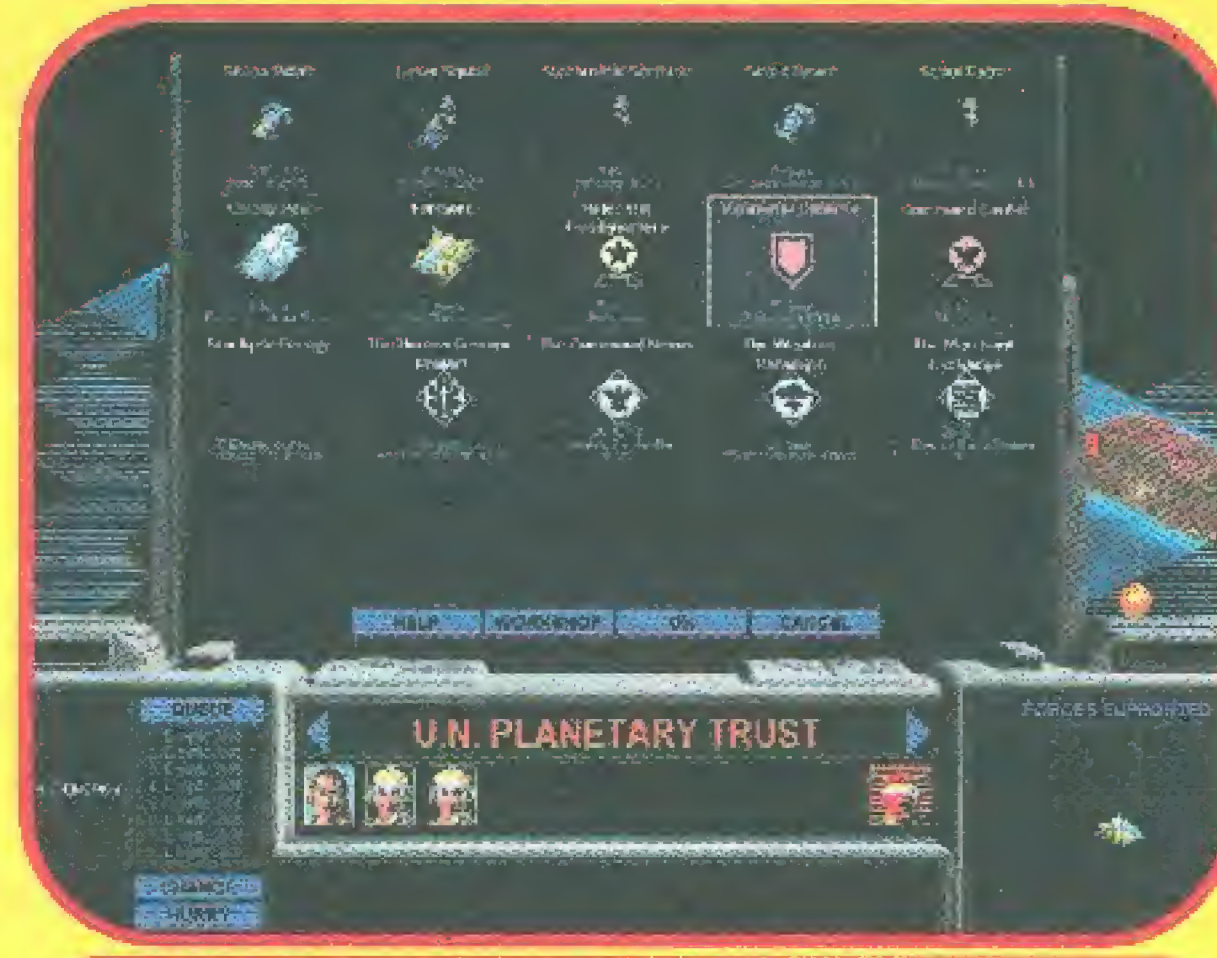
ву о графике, в игре нет даже отдельно нарисованного вида «внутри города». Когда вы переходите на экран управления городом, вам показывают ту же самую мерзкую карту с вашей колонией в центре и текст, текст, настройки, еще настройки... Что за настройки? Ну, можно перебрасывать население с фермы в забой или, скажем, назначить кого-то доктором или техником или ученым. По мере роста города среди населения появляются дроны, это такие опасные элементы, которые напрочь отказываются работать и грозят восстанием. Чтобы этого не допустить, заботливый хозяин должен строить специальные здания (на внешнем виде города постройка новых зданий, кстати, никак не отражается) или содержать в штате докторов. Можно к ним (дронам) применить и силовые меры, для этого у вас имеется красный лысый мужик с садистской мордой (где-то я такого уже видел, но тот, кажется, за рулем был). Заботу о колонии можно доверить управляющему. Вы сообщаете ему, на чем концентрировать внимание (разведка, исследование технологий, строительство или наращивание военной мощи), и он начинает делать за вас все, включая постройку зданий и юнитов. Еще есть опция... Впрочем, опций так много, что если перечислять их все, в журнале не останется места для других статей. Думаете, круто? Ничего подобного. Занудно до ужаса.

Дальше следует ритуал дизайна и постройки юнитов. В SMAC'e их на модный манер можно составлять из отдельных запчастей: нижнюю часть (на чем бедолаге придется передвигаться) соединяем с верхней частью (оружие или снаряжение), снабжаем реактором (в обиходе называемым движок), заковываем все это в броню (при желании) и кидаем ему до кучи пару спец. возможностей. Лепота!

Что делать дальше? А что и всегда. Перемещаете свои юниты по карте, встречаетесь с другими фракциями, торгуете технологиями и энергией, заключаете пакты и альянсы или вступаете в войну. Все просто, как двести грамм следаки. Намного интереснее другое — дерево научных исследований. Их много. Очень много. Зайдите в DataLinks (своеобразная энциклопедия) и убедитесь. Информация всех областей человеческого знания. Все страшно переусложнено, запутано и некрасиво. Но зато! Изобретаем мы не только пушки да реакторы, мы выводим доктрины, общественные строи, экономические модели, типы обществ, разрабатываем глобальные секретные проекты (может, мне все-таки кто-нибудь объяснит, почему они у всех фракций одинаковые?).

## Как говорят, bottom line

Мнда... ну и обзор получается. А что делать? Что я, кстати, еще не упомянул? Звук? Звук паршивый. Но особенно достают длиннющие цитаты и мудрые высказывания, которые приходится постоянно выслушивать, потому что они не прерываются по нажатию Esc. AI? Он уже эту игру не спасет. Ах да, мультиплеер. Вот вам одно достоинство. Если вы захотите с кем-нибудь в это поиграть. А что касается героических предков, я вам вот что скажу: **Цивилизация** была отличной, главное, интересной игрой, но если бы Сид выпустил сейчас даже клон **Цивилизации**, это было бы лажей. А то, что сделал он, хуже **Цивилизации** во много раз. И кроме как отстоем это назвать никак нельзя. Я знаю, на что иду, заявляя это. У Сиды найдутся тысячи защитников, которые грудью встанут за **SMAC**, а все недостатки спихнут на Брайана Рейнольдса, его, мол, дизайн. Так в названии прямо и написано. Это ж надо так гордиться игрой, чтобы credits выносить в названии! Окончательный приговор: **Sid Meier's Alpha Centauri** — один из серьезных претендентов на «Разочарование Года». Если не высказаться похлеще. Стыдно и обидно, товарищи...



Что строить будем? Защиту города или, может, займемся коммерцией?



Если взгромоздить грузовой кузов на лодку — получится транспортный корабль!

Фрагмент интервью с Брайаном Рейнольдсом, которого дизайн:

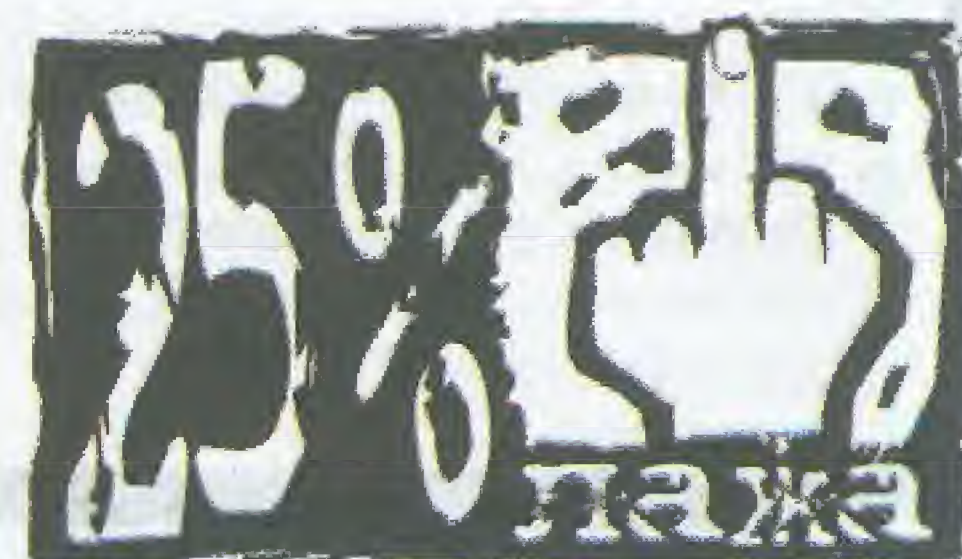
Q: Учитывая, что в компании Firaxis работают лучшие художники компьютерной графики, что вы можете сказать по поводу критики графической стороны вашей игры?

A: Да, мы в курсе, что некоторые жалуются на то, что демо-версия выглядит слишком темной на их мониторах. Мы собираемся добавить регулятор яркости в полную версию Alpha Centauri, это позволит игрокам настроить уровень освещенности в соответствии со своим вкусом. В целях дальнейшего улучшения графики мы включили графику высокого разрешения для анимации юнитов...

Конец цитаты. Как видите, комментарии излишни. Человек не может или не хочет понять, что проблемы с графикой у них куда серьезней, чем настройка яркости. Что же касается «высокого разрешения» юнитов, то более убогих в физическом плане фигурок я не встречал уже очень давно и уж никак не ожидал увидеть их в игре Сиды Мейера.

Категория: Походовая стратегия  
Похожесть: Civilization I/II  
Разработчик: Firaxis Games  
Издатель: Firaxis Games / EA  
Координаты: www.firaxis.com

Системные требования  
Минимум — P-133, 16 Mb RAM  
Желательно — P-166, 32 Mb RAM  
Мультиплеер — Модем, Сеть, Интернет





Хотите все пробовать самыми первыми? Тогда это для вас. Фирмы — разработчики, которые набирают бета-тестеров для своих грядущих игр: [www.imagiconline.com/games/shockforce/index.shtml](http://www.imagiconline.com/games/shockforce/index.shtml) — **Shock Force**. Битва ховертанков от IMagic Online.

[www.harmlessgames.com/Infantry/index.html](http://www.harmlessgames.com/Infantry/index.html) — **Infantry**. Онлайн-игра от разработчиков знаменитого Subspace.

[www.cavedog.com](http://www.cavedog.com) — разработчики Total Annihilation набирают бета-тестеров для своего нового онлайн-проекта **Boneyard**.

<http://tsunami.ssionline.com> — **SSI**. Продолжение знаменитого Империализма (**Imperialism II**).

<http://beta.wartorn.com/register.asp> — **War Torn**. Трехмерная RTS от Eyst. Кстати, весьма многообещающая...

[www.10six.com/register-main.html](http://www.10six.com/register-main.html) — **10Six**. Онлайн-игра от SegaSoft. Игра разворачивается в постоянной вселенной, где у вас есть только маленький кусочек земли, который надо защитить.

[www.the4thcoming.com](http://www.the4thcoming.com) — **4th Coming** — онлайн-игра РПГ. Открытое бета-тестирование.

[www.vbdesigns.com/infinitemodels](http://www.vbdesigns.com/infinitemodels) — **Infinite Worlds** — еще одна онлайн-ролевка. Ограниченная открытая бета.

[www.mankind.net](http://www.mankind.net) — **Mankind**. Космическая стратегия. Рекомендую...

[www.imagiconline.com/games/raiderwars/](http://www.imagiconline.com/games/raiderwars/) — **Raider Wars** от Interactive Magic. Онлайн-космический симулятор.

[www.turbinegames.com/asherons-call/betatest.htm](http://www.turbinegames.com/asherons-call/betatest.htm) — **Asheron's Call**. Онлайн-игра 3D RPG от первого лица.

Возвращаемся к уже мелькнувшему где-то выше Rainbow Six, простите, Six. Не так давно к нему вышел некий **Rainbow Six Toolkit**. То есть еще не вышел, но уже есть бета-версия. В ней: возможность создать сервер, launcher мультиплеера (не спрашивайте, зачем нужно — не знаю), возможность создавать список любимых серверов и много еще чего. Кому надо — качайте:

<http://rainbow6.3dretreat.com>

Любимая игра начинает надоедать? Мы такого не допустим! Курс лечения — активно качать/взять (нужное вычеркнуть) всевозможные карты, уровни, миссии, кампании и иже с ними. Известный забугорный журнал **PC Gamer** периодически выкладывает уровни для Starcraft, Unreal, Q, Q2, Half-Life... Там же — **уровень для Rainbow Six**.

[www.pcgamer.com](http://www.pcgamer.com)

Всем заинтересованным предлагаю получить (абсолютно безвозмездно) карту для **Myth II** под названием **Leagues from Nowhere**. Адрес:

[www.bungie.com](http://www.bungie.com)

Если вы чувствуете, что никто в мире не способен создать ничего стоящего — FAQ вам в руки и вперед, рисовать собственный уровень. Любителям **Half-Life** — детальные рекомендации по означенному вопросу:

<http://hla.halfifehq.com/levelgameplay.html>

Кроме action и стратегий, можно делать карты и к гонкам, только там они называются трассы (почему нельзя делать чего-нибудь такого для квестов? дискриминация по половому признаку получается, товарищи...). В общем, вот вам адресок редактора трасс для **Need for Speed III**:

<http://3dracing.allgames.com/just-for-fun/nfs3cars/download/utility/t3d.zip>

Не знаю почему, но самые маньячные из фанатов всегда наблюдались в народном жанре 3D action. Наиболее отъявленным квакерам, которым необходимо знать наизусть каждую строчку кода любимой игры, посвящается:

### 3 Fingers' and Heron's Hot Rod Page

Невообразимое количество всевозможных примочек для игр жанра action. Страницы по Q можно скроллить часами, и все равно до конца недоскроллите. Информация включает следующие разделы: настройка 3D ускорителя для оптимизации быстродействия, настройка модема, конфигурирование системных файлов, как улучшить пинг и многое другое. Советы неттерам, ламерам, хакерам, квакерам и еще до фига всего остального.

[www.voodooextreme.com/3Fingers](http://www.voodooextreme.com/3Fingers)

### Mad Dog

Конфиги и скрипты для оптимизации игр. Map Editing — создание собственных уровней, программа Map Spy для отслеживания ошибок в самодельных Q-уровнях.

[www.voodooextreme.com/3Fingers/maddog/](http://www.voodooextreme.com/3Fingers/maddog/)

Совсем недавно появился игровой поисковый сервер **GameSpyder** (название не случайно — его сделали создатели **Game Spy**). Это что-то наподобие Яху (нет, я не ху!), только посвящен исключительно играм. Можно искать по ключевому слову (было бы странно, если этого нельзя было бы делать) и лазать по категориям (игры расфасованы по жанрам, есть категории обзоров, чит-кодов и т.д.). Сайт все еще в процессе наполнения, поэтому пока выглядит весьма бедненько.

[www.gamespyder.com](http://www.gamespyder.com)

О самом **Game Spy**. Кто не знает, что это, объяснять не буду — тут у нас ссылки, а не занятия по ликбезу. Короче, вышла его новая версия 2.08. Качайте здесь:

[www.gamespy.com](http://www.gamespy.com)

Есть еще **MP3Spy**

— примерно то же

самое, только

вместо игровых

серверов он ищет

серверы

**ShoutCast**. Тоже

удосужился ап-

грейдиться, аж до

версии .91. Брать

здесь:

[www.mp3spy.com](http://www.mp3spy.com)

Фанаты грандиозной РПГ, аббревиатура которой совпадает с инициалами одного (нет, двух) известных людей и одной спидовой группы, для вас подборка полезных линков:

[www.interplay.com/bgate/index.html](http://www.interplay.com/bgate/index.html)

Официальный сайт. В представлении не нуждается. В посещении нуждается. Понимаю, в это трудно поверить, но он действительно информативный (большая редкость среди официальных сайтов).

[www.bgchronicles.com](http://www.bgchronicles.com)

**Baldur's Gate Chronicles** — новости и всякая инфа по игрушке.

<http://forsite.net/soc/gate/>

**Baldur's Gate Dungeon** — снова инфа, предметы из игры, советы, прохождения, cheats и кое-что еще.

[www.geminisector.com/cl/](http://www.geminisector.com/cl/)

**The Candlekeep Library** — сайт, теоретически посвященный BG, но находящийся не то в стадии разработки, но то тотальной переработки. Короче, пока что кроме стильного дизайна и августовских (!) новостей там смотреть не на что. Может, к тому моменту, когда этот номер появится в продаже...

<http://members.spreed.com/sip/vdtol/raveninn/raveninn.html>

**The Black Raven Inn** — развивающийся сайт, здесь вы найдете опись инвентаря, NPC, карты и еще что-то.

[www.artisticminds.com/baldurs](http://www.artisticminds.com/baldurs)

**The Ironwolf Inn** — информация не только по BG, но и по AD&D.

Советую сходить...

<http://scriptorium.warzone.com/>

**Thaladar's Scriptorium** — отличный сайт во всех смыслах: стильный дизайн, куча всего нужного и интересного. Полнее информации вы не найдете. Загляните в раздел **Player's Guide** и подавитесь от счастья... Да, вообще-то, в любой раздел, там везде круто.

Must see!

[www.bgrealm.com](http://www.bgrealm.com)

**Baldur's Gate Realms** — файлы, новости, короче, все разделы, которые вы можете искать на подобном сайте.

[www.cyalchemy.com/ghaven/Information/wt.shtml/bgate.1.shtml](http://www.cyalchemy.com/ghaven/Information/wt.shtml/bgate.1.shtml)

Напоследок ссылочка с прохождением от **Game Haven**. Для нетерпеливых и неусидчивых.



А вот сваянные народными умельцами карты для не менее народной Heroes of Might & Magic II.  
[www.1stnettech.com/holly/heroes2/homam.html](http://www.1stnettech.com/holly/heroes2/homam.html)

Неплохая коллекция карт, приятный дизайн сайта. Начните, пожалуй, с него. Кроме карт, там еще много просто полезной информации по HoMM II.

[www.geocities.com/TimesSquare/6736/h-maps.htm](http://www.geocities.com/TimesSquare/6736/h-maps.htm)

Beowulf's Realm — небольшая такая подборка карт для игры. Ничего особенного ни на сайте, ни в картах нет, но на халяву, как говорится, и укус сладкий. Так что берем, благо заипанные файлы с картами занимают какие-то жалкие килобайты...

[www.kidsnbits.com/kidpages/alan/map.htm](http://www.kidsnbits.com/kidpages/alan/map.htm)

Автор заявляет, что его карты невероятно сложны для прохождения. Предлагает нам сначала потренироваться на уровне Impossible, а потом качать его творения.

Одной этой наглости уже достаточно, чтобы заставить любого порядочного HoMM фэна скачать его поделки и показать ему (на уровне Easy), где раком зимуют.

<http://members.tripod.com/androb/mapfiles/>

Дизайн дурацкий до тошноты, но сайт дело свое делает: карты налицо. Правда, немного, но мы не гордые, спасибо и на том. Зато имеется деление по категориям: по размеру, например, по количеству игроков, по версии игры (Succession Wars или Price of Loyalty).

<http://members.tripod.com/~BrotherBrax/maps.htm>

Еще один любительский сайт. 13 карт.

Преимущественно размера Extra Large.

Вообще, замечена тенденция: ваятели HoMMовских карт предпочитают именно этот размерчик. Конечно, ведь это самые приятные карты, про это еще некий осел по имени Иа говорил, помните: «А ведь это был мой любимый размер!».

[www.astralwizard.com](http://www.astralwizard.com)

И, наконец, Astral Wizard, уже известный многим фанатам. Дабы не распинаться тут подробно и подолгу, скажу коротко и ясно: по мнению многих, это лучший сайт по Heroes в И-нете. И там вы, помимо тонн карт, найдете еще и массу всего иного, возможно — немногим менее интересного...

Ссылка, напрямую к играм не относящаяся, но от этого не менее полезная.

BetaNews — информация по бета-версиям всего чего угодно: Windows 2000, Office 2000, ICQ 99a 1700, DirectX 7.0. и так далее. Новости, слухи, прямой download, краткие обзоры софта. Дизайн, правда, немного подкачал. Но все равно зайдите, не пожалеете.

[www.betanews.com](http://www.betanews.com)

Ведущий рубрики

**2poisonS**

# ЧИТАЙТЕ В ТРЕТЬЕМ НОМЕРЕ ЖУРНАЛА ХАКЕР:



**Пишем электронную музыку.**  
**DJ Грув делится секретами мастерства.**

## А также:

- Изврат-дизайн
- Лучшие программы для хакера
- Раскрути свою страничку в стиле X
- Все методы убийства Аськи
- И снова кардинг. Российский опыт
- Безопасность почты
- Вирусы! Хакерская группа, занимающаяся вирусами

<http://www.xaker.ru>

Хакер 2/99



# Забрали сисадмина в армию...

Программист возвращается поздно домой. Его встречает двое громил.  
Один из них достает нож и говорит:  
- Гони деньги.  
«Провайдеры», — подумал программист.

Умирает молодой и талантливый программист. Попадает к Богу на суд и плачется:  
- Господи! Почему я умер молодым? Я ведь был хорошим, жене не изменял, вирусов не писал, на порносайты не лазил... За что ты меня лишил жизни???

Бог поднимает Библию и грозит программисту пальчиком:  
- RTFM, батенька... RTFM.

Чайник спрашивает у хакера: «Как перезагрузить компьютер?»  
Тот, после секундного размышления, отвечает: «Ctrl + Shift + Reset».

Чайник подходит к хакеру и показывает исходник неработающей программы:  
- Посмотри, где у меня ошибка?  
- В ДНК!!!

Чем юзер отличается от хакера?  
Если попросить их перезагрузить комп, пользуясь только мышкой, то юзер жмет на «завершение работы» в Виндовсе.  
А что сделает хакер?  
Он поднимет мышку со стола и нажмет ею на Reset.

Программист приходит домой рано утром. Жена грозно спрашивает:  
- Где шлялся?  
- Да у любовницы был: вино, музыка, то да се...  
- Не ври, опять, наверное, всю ночь в Интернете просидел!

Стоят старая и молодая проститутки на боевом посту.  
Старая все объясняет — к кому подходить, к кому не надо...  
На рассвете вдруг из дверей офиса нетвердой походкой выходит мужик, волосы взъерошены, глаза красные...  
Молодая:  
- Ой, что это с ним?  
Старая:  
- Не обращай внимания. Это свой, программист. Тоже всю ночь трахался.

Забрали сисадмина в армию. На границе служить. Стоит он на посту. Вдруг — шаги.  
- Пароль!!! — ...тишина.  
- Пароль!!!! — ...тишина.  
Сисадмин снимает с плеча автомат и расстреливает идущего. После этого громко объявляет:  
- User Anonymous: Access Denied.

Долгое общение с компьютером оставляет в человеке неизгладимый след, который по своему благотворному влиянию уступает разве что альтернативной военной службе на урановых рудниках. В этом я в очередной раз смог убедиться сегодня, когда по простоте душевной диктовал девушке-оператору пейджинговой компании послание «Данилыч, замыль мне аттачем драйвера для есс-овского бластера под 95-ый мастдай, 548.24». По воцарившейся в трубке тишине я понял, что девушка, скорее всего, связывается сейчас с отделом по расследованию особо тяжких преступлений и предотвращению терроризма. Этот случай и заставил меня взяться за исследование пагубного влияния компьютера на человека. Я стал внимательно наблюдать за собой и своими друзьями, выискивая явные аномалии в поведении. Теперь узнать компьютерщика в толпе обывателей для меня — двухминутное дело, даже если на нем нет футболки с надписью «OS/2 — рулез форева!» и рюкзака с чем-то звякающим и булькающим за спиной.

Проще всего опознать представителя самого распространенного вида компьютерщиков — геймера. Почти у всех геймеров за долгие годы тяжелой борьбы с инопланетными соплями, фашистскими оккупантами и кланом Блэкрок выработались условные рефлекс, противостоять которым они уже не в силах. Понаблюдайте, например, за своим другом-фанатом игрушек, когда он будет открывать какую-нибудь дверь. Знаете, что вы увидите? Легким движением руки он повернет ручку и толкнет дверь вперед, сам же останется на пороге, готовый в любую минуту разрядить обойму воображаемого автомата в пугающую темноту комнаты. Когда вы будете идти с ним по улице, внимательно наблюдайте за его взглядом и действиями. Уверю вас, он не оставит без внимания ни одну вентиляционную решетку или какое-нибудь приоткрытое окно на первом этаже. Если же вы будете заходить за угол, ваш приятель резко повернется и, сделав шаг в сторону, встретит неизвестность лицом к лицу (особо нервные, правда, останавливаются и судорожно пытаются нащупать на поясе наступательную гранату). Также можно попробовать проверить реакцию

## Лучезапястный





Мужик заходит в лавочку, торгующую легальным софтом. Подходит к одному из продавцов и тихо-тихо говорит:  
- Мне Windows'98, пожалуйста.  
Тут все, и покупатели и продавцы, замирают и пристально смотрят на мужика. Мужик не выдерживает такой паузы, оборачивается ко всем и кричит:  
- Да! Да! Трахаться я иду!

Идут курсы Майкрософт по Win'98. Инструктор (И) читает лекции чайникам-слушателям, среди которых случайно затесался программист (П).  
(И) — Windows'98 — это абсолютно надежная система, но если все же что-то случится, то для этих целей существует утилита Scandisk, которая работает абсолютно безупречно. Главное: не вздумайте отключать автоматический запуск этой утилиты после сбоев в работе. Вот недавно был такой случай: один программист удалил Scandisk, и когда Windows'98 случайно повисла, то после перезагрузки жесткий диск был поврежден, а неисправность не была устранена. А на другом компьютере, где была установлена эта утилита, после сбоя в работе Windows'98 проверила диск, поставила новые пара-

метры и для подстраховки перезагрузила компьютер.  
(П) — Ага, знаю я этот комп, до сих пор Scandisk'ом проверяется, ставит новые параметры и для подстраховки перезагружается...

Поймал мужик(М) золотую рыбку(Р):  
(Р)- Загадывай желание.  
(М)- Я хочу, чтобы был мир во всем мире!  
(Р)- Не, ну это слишком сложно.  
(М)- Ну тогда пусть Windows'98 не глючит.  
(Р)- Мир во всем мире, говоришь?

Говорят, что Билл Гейтс сделал свой бизнес следующим образом — он клал клавиатуру на стул и прыгал по ней своей задницей некоторое время, потом компилировал и продавал, что получилось. Узнав об этом, несколько ламеров решили тоже сделать что-нибудь потрясное и, сев на клавиатуры, довольно долго прыгали, когда же вконец отбили задницы, то компилинулись, запустились и прочли: «Хренушки, ребятушки, задницей только Билли что-то написать может...»  
Вопросы ламера:

1. Почему какой-то Disconnect мешает мне сидеть в Интернете, и пробовал ли кто-нибудь подавать на него в суд?
2. Кто такой «General Failure» и почему он считывает с моего винчестера?
3. Почему ДОС никогда не говорит «Exelent command or filename»?

Аксиомы:

1. Купи Pentium II и увидишь, что REBOOT там намного быстрее.
2. У программ нет глюков. Они просто содержат неизвестные тебе функции.
3. Лучший метод сжатия файлов: «DEL \*.\*» — 100% сжатие.
4. Пентиум III — это такая новая модель процессоров, делающая ошибки в 10 раз быстрее.
5. Секрет Windows: Запусти на Пентиуме эмулятор PC XT.
6. Компьютер — это устройство, созданное для скоростного создания и автоматизации ошибок.
7. E-mail, возвращенный отправителю, означает несоответствие напряжений в Сети.
8. Компьютеры делают очень быстро и аккуратно стандартные ошибки.

X

## СИНДРОМ



подопытного на внешние раздражители. Незаметно подойдите к нему и достаточно громко произнесите фразу: «We're under attack!». Если подопытный ответит на это что-нибудь вроде: «Мы с Вованом вчера тоже вдрызг убухались», — значит, он не настоящий джидай. Иногда геймеры могут выдать себя совершенно случайно. Если, например, ваш приятель при звуках популярной песенки «Инопланетный гость летит издалека» вдруг резко вскакивает с кресла — можете быть уверены, он только что собирался бежать апгрейдить зенитную установку Sad Sam.

Настоящего компьютерщика всегда что-то выделяет из толпы. Обычно он идет один, низко склонившись над книгой Нортон «Эмуляция директив SSI для сервера CERN» или над брошюрой Алекса Экслера «Как нам реорганизовать рабкрин». Очень редко его можно увидеть вместе с девушкой. Если все же это необычайное событие произошло, просто подойдите поближе и послушайте, о чем он говорит. Если он занудно объясняет подружке, что «Дискретное косинусоидальное преобразование сигнала осуществляется...», то можно смело ставить диагноз: перед вами настоящий программист, который не променяет скромные прелести [www.totallynude.com](http://www.totallynude.com) на вздохи под луной и прочие глупости. Иногда компьютерщики ходят парами, в таком случае вычислить их не составляет большого труда: они всегда идут, оживленно обсуждая такие насущные проблемы, как «Куда бы вставить Биллу Гейтсу?» и «Почему Интел — сакс и мастдай», естественно используя соответствующую терминологию. Кстати о терминологии: недавно был свидетелем интересного случая. Два парня чисто программистской наружности подходят на рынке к женщине, торгующей овощами. Попутно они разговаривали на тему оптимизации бинарного поиска. Тут один из парней вспоминает, зачем же они вообще пришли на рынок и, с трудом от-

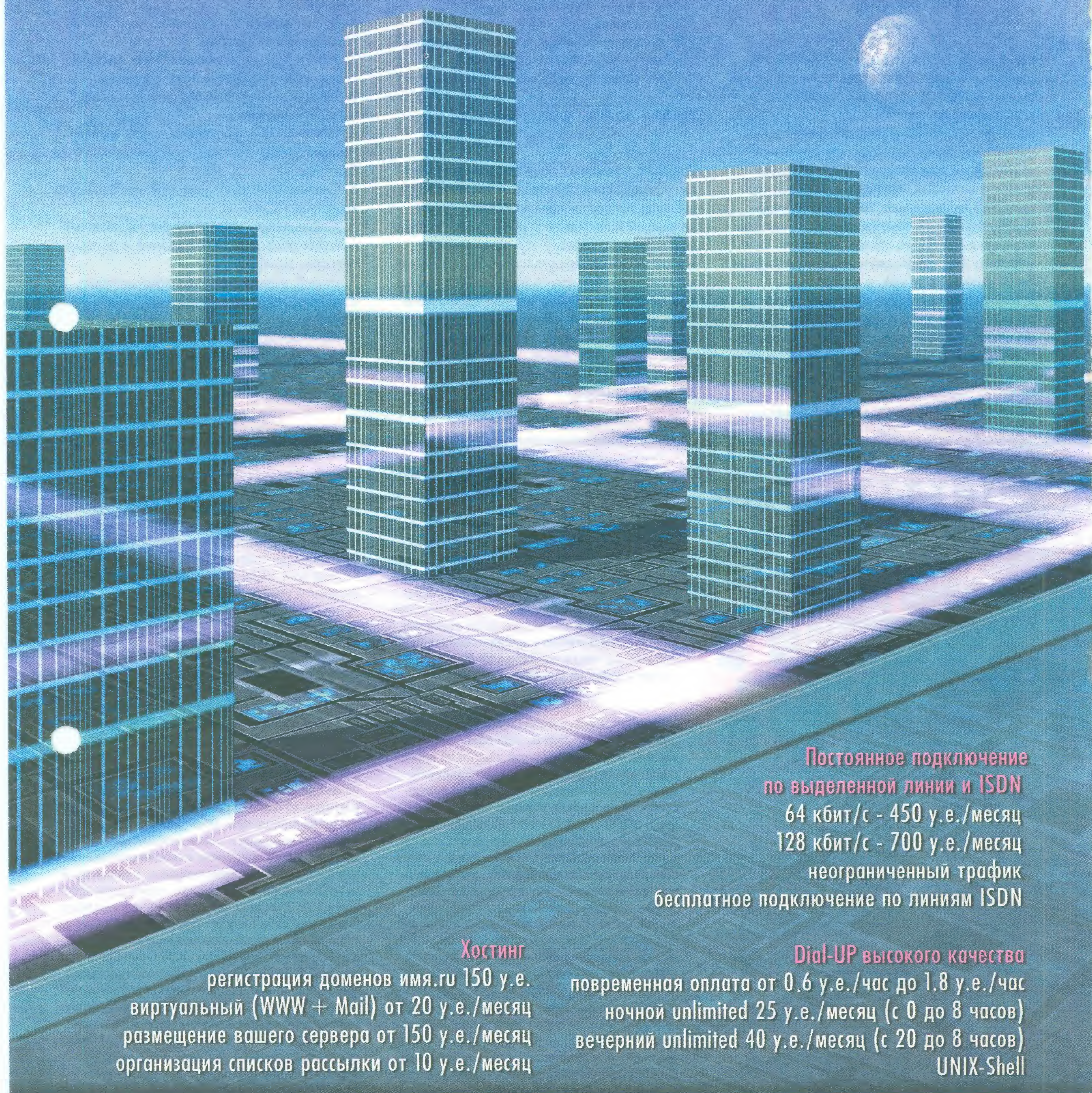
рываясь от беседы, бросает женщине: «Три метра картошки, пожалуйста». Я так понял, женщина видела и не таких придурков, потому что она, нисколько не удивившись, взяла линейку и стала честно отмерять три метра картофеля, лежавшего на витрине. Но ей все-таки пришлось усомниться в гуманности Господа Бога, когда парень осознал ее действия и с интересом спросил: «Ты чего, дура?»

Ну и, наконец, самая важная часть этой статьи: как вычислить хакера. Это очень сложная задача: настоящие хакеры редко показываются на улице и не заводят лишних знакомств, так что для опознания вразвешенного хакера вам придется попасть к нему домой. Оказавшись в квартире этого маньяка, сразу начинайте осмотр территории. Если над дверью висит кумачовый транспарант «Рациональное программирование — наш ответ Microsoft», а на холодильнике приклеен портрет Билла Гейтса с надписью «Я тебя все равно достану, гадина!», значит вы на верном пути. Обычно стены хакерского жилища за неимением обоев оклеены распечатками дампов памяти, описанием всевозможных прерываний и постерами из порножурналов. В холодильнике не должно быть никакой еды, кроме пива и трех пачек M&M's. Если же вы все еще не уверены в правильности ваших догадок, попросите подозреваемого рассказать о своей дипломной работе. Если он вам начнет увлеченно рассказывать о наблюдении эффекта Энштейна-Подольского на примере нелинейной индукции гиперквантовых структур посредством облучения трансуранового кристалла экстремально-длинными волнами из заблокированного источника, то ваши опасения напрасны: этот человек — обыкновенный сумасшедший ученый. Настоящих хакеров всегда выгоняют из университета с третьего курса: за запуск программы warp, которая переворачивает панели Norton Commander'a.

X



# ВАША ДОРОГА В МИР INTERNET



## Постоянное подключение по выделенной линии и ISDN

64 кбит/с - 450 у.е./месяц

128 кбит/с - 700 у.е./месяц

неограниченный трафик

бесплатное подключение по линиям ISDN

## Хостинг

регистрация доменов имя.ru 150 у.е.  
виртуальный (WWW + Mail) от 20 у.е./месяц  
размещение вашего сервера от 150 у.е./месяц  
организация списков рассылки от 10 у.е./месяц

## Dial-UP высокого качества

повременная оплата от 0.6 у.е./час до 1.8 у.е./час

ночной unlimited 25 у.е./месяц (с 0 до 8 часов)

вечерний unlimited 40 у.е./месяц (с 20 до 8 часов)

UNIX-Shell

# DataForce

Internet Service Provider

103473, Москва  
3-й Самотечный пер., 11  
тел.: (095) 755-9363

<http://www.dataforce.net>  
e-mail: [info@dataforce.net](mailto:info@dataforce.net)  
тел./факс: (095) 288-9340



## Какова критическая температура процессора?

Если из компа валит черный дым, то он достиг «критической температуры». После 60 градусов от чипа или 40 на радиаторе начинаются глюки. Погореть в этом случае может не только камень, но и мамка. Но такое бывает, только если ты камень гоняешь, или CPU-cooler сдох (гнилые процы — отдельная история). Почти на всех PII есть термодатчик и температурная установка в биосе. Если у тебя не «два пня», то используй обычную термопару, она к некоторым цифровым тестерам прилагается.

## Делают ли еще в нашей стране компьютеры?

Конечно, только не те, что ты подумал, в метро, например, чем ни компьютеры. Ну и другие спецкомпьютеры для оборонки и космоса. Небось, ты еще слышал про суперкомпьютер ЭЛЬБРУС. Подмосковный завод IBM накрылся медным тазом уже давно. Так что комплектующие для ПК делает только Формоза. На сайте [www.ixbt.ru](http://www.ixbt.ru) об этом хорошо рассказано, и горячие споры в конфе.

## Можно ли процом маму сжечь?

Еще как! Некоторые выдающиеся ламеры ухитряются его засунуть не так, вот мать и сгорает. Бывают, правда, бракованные процессоры, ну это зависит от того, по какому такому наследству тебе камень достался. Чаще всего, в обоих случаях вылетает цепь питания. Дерзай, чини! Но паленое железо с живым не мешай, а то и остальное погорит.

## Как скачать весь сайт, чтоб потом в оффлайне смотреть?

Поставь себе Offline браузер Fatch, например. Он не только всю страницу скачает, но и с гиперссылками, по твоему желанию. Если руки растут откуда надо, а не откуда я подумал, то слей все нужные компоненты в одну директорию, а потом в HTML их увяжи. В обратном случае тебя спасет только 5-ый Must Die Explorer. Или поставь себе прогу типа Black Widow. Эта прога позволяет выкачать хоть весь сервер, а потом просматривать его в оффлайне. Причем ссылки она поменяет сама. Кстати, эта прога также хороша для выкачивания директорий с порно-серверов, на которых вход — платный. Для Black Widow — это не помеха.

## Что делает сетевой фильтр?

Любой сетевой фильтр подавляет высокочастотные помехи, от которых глюки. Предотвращает скачки в сети, которые железо портят. Все это ты можешь, посмотреть на осциллографе очень наглядно. Но не обязательно покупать дорогие импортные. Есть отечественные стабилизаторы, соответствующие ГОСТу, в основном лабораторные. На худой конец можно спаять самому, ведь там всего лишь пара дросселей и конденсаторы. Только не путай сетевые фильтры с Back UPS'ами. В случае отключения электричества сетевой фильтр не поможет. Он только снимает высокочастотные помехи, но не продолжает питать комп, отключенный от сети.

## Как восстановить мышь?

Во-первых, разбери ее всю и вымой с мылом, а потом высуши. Я надеюсь, у тебя хватит мозгов, чтоб главную плату оставить без водных про-

# Frequently Asked Questions

## Часто задаваемые вопросы

цедур. Во-вторых, в мышках горят обычно оплотроны и ломаются выключатели. Если мышь кликается плохо, то просто перепаяй кнопку с другой, желательно с такой же. Если проблемы с движением курсора, то виноваты оплотроны — элементы, в которых шестереночка вращается, их тоже можно перепаять. Если нечего не помогает, то можешь привязать мышь к своему ранцу, а шариком играть с друзьями в футбол. Но обычно из двух нерабочих мышаков легко собрать одну рабочую. Ну а про то, что мышьки нормальные люди чистят хоть изредка, я молчу. Надеюсь, что ты это и так знаешь.

## Можно ли самостоятельно заправить картридж для лазерного принтера?

Можно, но приготовься к тому, что в порошке будет вся окружающая среда.

- 1) купи новый порошок, именно для лазерного принтера.
- 2) исследуй картридж, открой его и удали оттуда уже использованный.
- 3) засыпь новый порошок.

Неспециалисту очень сложно бывает справиться с замочками на картридже, это самая крутая головоломка. Главное, не применяй силы, чтобы не сломать пластмассовые детали. Иначе придется покупать целый картридж.

## Можно ли «дедовским способом» заправить картридж матричного принтера?

Только если собрался выбрасывать принтер. Намного дешевле купить новую ленту и заправить ее в картридж, она стоит прядка 5 рублей. Неужели тебе нужен весь это геморрой, если новая лента стоит дешевле твоего любимого Сникерса?

## Как напакостить соседскому компьютеру?

- заклеить RESET скотчем.
  - поменять местами клавиши (они очень просто снимаются, если подцепить чем-то острым).
  - перекрыть ключом клавиатуру.
  - свиснуть шарик из мыши.
  - переключить мышь с 2-х кнопочной на 3-х кнопочную (жуткие глюки в WINDOWS)
  - насовать бумажек в дисковод и заклеить пластилином.
  - намазать кнопку POUER чем-то липким.
- И самый простой способ. Вынь мышь из COM порта. Многие тормоза будут долго думать, почему курсор мыши на экране есть, но не бежит. Будут ручками настройки пытаться поменять. Присылай свои способы, обязательно напечатать!!!

## Где найти переходник с AGP/PCI?

А где найти переходник с 220/телефон. Баклан, ты что болен? AGP — это специальный графический порт. Пытаться подключить AGP видеоадаптер к PCI шине через переходник — это то же, что подключать кипятильник к холодильнику.

## Что делать, если моя АТС тоновый набор не поддерживает?

Пользоваться импульсным. Но может быть так, что дядьки, что на АТС сидят, от тебя эту возможность всеми силами скрывают. Тогда нужно туда пойти или позвонить. Если АТС вообще на это способна, то за умеренную плату они тебе его подключат (вряд ли это будет бесплатно). И запомни, если у тебя АТС цифровая, то она ОБЯЗАНА поддерживать тоновый набор. Иди к дядькам и проси включить. Но, главное, не проболтайся, что у тебя модем есть, платить заставят!!! Зато ты ощутишь все преимущества, когда дозвон в Сеть у тебя будет за 15 секунд.

## Почему у меня сигнал в модеме очень тихий?

Если модем висит на линии один, то слишком большой ток перегружает линию. В таких случаях обычно ставят небольшой резистор, последовательно с модемом, но так, чтобы хорошо ловился busy. Модемы достаточно чувствительные, так что сильный ток для них тоже вреден. Спасает параллельный телефон (желательно старый, дисковый). Если так не предохранишься, то иногда телефон просто перестает работать. А когда звонишь на АТС, там спрашивают: а нет ли у тебя модема? Догдливые, черти.

## Как уменьшить помехи в телефонной сети?

Все сильно зависит от качества АТС, с которой соединяешься. Ты можешь, конечно, паять всякие фильтры, скаченные с FIDO NET. Но максимальный эффект будет, если ты протянешь новый провод прямо от щитка и до компьютера. Чтобы не было никаких «соплей» и лишних розеток. Лучше, если провод будет целиковым и экранированным.

## Что делать с мертвыми дискетами?

Если совсем никак не удастся восстановить дискету, не выбрасывай ее!!! Она может прослужить тебе подставкой для заварочного чайника. Из нее можно сделать потайную коробочку, в которой ты будешь прятать деньги и презервативы. Чтобы враг не догадался. Или повесить на рюкзак. Все будут считать тебя кул хацкером.

## Что такое USB?

Universal Serial Bus — универсальная последовательная шина. Ее сделали, чтобы облегчить ламерству жизнь. Теперь ламер сможет втыкать туда наушники, модемы, принтеры, сканеры, цифровые камеры для телеконференций. Все это в один штепсель до 127 устройств. Получается нечто типа локальной сети между периферийными устройствами. Включать и отключать устройства можно без перезагрузки. Значительно упрощается настройка конфигурации.

Доктор Добрянский



[www.station.vu](http://www.station.vu)



Дорогой читатель! Заполни анкету а? Так, чисто по карифански! Нам очень важно твое мнение о нашем журнале. Напиши, что понравилось, а что нет. В выражениях просим не стесняться (мы же не стесняемся :)). Это очень поможет нам сделать журнал действительно интересным. Обычно журналы устраивают всякие лотереи для тех, кто прислал анкеты. Разыгрывают ценные призы: автомобиль, компьютер и т. д. Правда, кто их выигрывает никому не известно (хотя многие догадываются). Мы этого не делаем, так как мы пока не очень богатые (точнее совсем не богатые) и особо ценных призов предложить не сможем, а обещать золотые горы, а потом всех кинуть не в наших правилах. Но мы надеемся, что ты пришлешь нам свою анкету, так как это действительно будет полезно и нам и тебе.

Анкеты присылайте по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, журнал «Хакер».

Твой возраст:

- ☐ До 10 лет
- ☐ 10-13
- ☐ 14-15
- ☐ 16-17
- ☐ 18-20
- ☐ 21-23
- ☐ 23-25
- ☐ 25-30
- ☐ 30-40
- ☐ Старше 40

Твой пол:

- ☐ Муж.
- ☐ Жен.
- Другое \_\_\_\_\_

Твое образование:

- ☐ Получаю среднее
- ☐ Среднее
- ☐ Получаю высшее
- ☐ Высшее

Какие платформы ты имеешь?

- ☐ PC (компьютер то бишь)
- ☐ Sony PlayStation
- ☐ Nintendo 64
- Другое \_\_\_\_\_

Если у тебя PC, какой у него процессор?

- ☐ Pentium II
- ☐ Pentium MMX
- ☐ Pentium
- ☐ 486
- Другое \_\_\_\_\_

Есть ли у тебя 3D - акселератор?

- ☐ Да
- ☐ Нет

Есть ли у тебя модем?

- ☐ Да
- ☐ Нет

Есть ли у тебя монитор? (шутка:))

Играешь ли ты в компьютерные игры?

- ☐ Да, часто
- ☐ Да, иногда
- ☐ Нет
- ☐ Терпеть их не могу

Бываешь ли ты в Internet?

- ☐ Да, и часто, и подолгу
- ☐ Да, но редко
- ☐ Нет, но хочу подключиться
- ☐ Нет и нафиг это не нужно

Какие другие компьютерные издания ты читаешь?

- ☐ Домашний компьютер
- ☐ Игромания
- ☐ Компьютерра
- ☐ Компьютер Пресс
- ☐ Мир ПК
- ☐ Мир Internet
- ☐ Навигатор Игрового мира
- ☐ Подводная Лодка
- ☐ Game.exe
- ☐ Official PlayStation Magazine
- ☐ PC Magazine
- ☐ Страна Игр

Какие радиостанции ты слушаешь?

- ☐ Радио 101
- ☐ Европа Плюс
- ☐ Максимум
- ☐ Русское Радио
- ☐ Серебряный дождь
- ☐ Станция 106.8
- ☐ Хит FM

Твои любимые фильмы:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

Твои любимые компьютерные игры

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_



Как ты узнал о журнале ХАКЕР?

- ☐ Увидел рекламу в журнале СТРАНА ИГР
- ☐ Услышал рекламу на радио
- ☐ Показали друзья
- ☐ Увидел в продаже на лотках

Читал ли ты первый номер журнала ХАКЕР (с Бивисом и Батхедом на обложке)?

- ☐ Да
- ☐ Нет

Журнал Хакер должен быть...

- ☐ Более серьезным и полезным
- ☐ Более прикольным и смешным
- ☐ Таким, какой он сейчас

Как ты оцениваешь качество статей журнала ХАКЕР?

- ☐ Отличное
- ☐ Хорошее
- ☐ Плохое
- ☐ Очень плохое

Отметь, какие из рубрик тебе понравились больше других

- ☐ X:/cyber/news
- ☐ X:/news/hard
- ☐ Ferrum
- ☐ PC Zone
- ☐ Взлом
- ☐ Западлостроение
- ☐ X:/news/games
- ☐ Тема
- ☐ Параллельный порт
- ☐ Скорор
- ☐ Приговор
- ☐ Крематорий
- ☐ Коды
- ☐ World Wild Web
- ☐ WWW Games
- ☐ Халява
- ☐ F.A.Q.
- ☐ Письма
- ☐ Хумор

Какую рубрику ты считаешь лишней?

- ☐ X:/cyber/news
- ☐ X:/news/hard
- ☐ Ferrum
- ☐ PC Zone
- ☐ Взлом
- ☐ Западлостроение
- ☐ X:/news/games
- ☐ Тема
- ☐ Параллельный порт
- ☐ Скорор
- ☐ Приговор
- ☐ Крематорий
- ☐ Коды
- ☐ World Wild Web
- ☐ WWW Games
- ☐ Халява
- ☐ F.A.Q.
- ☐ Письма
- ☐ Хумор

Сколько места должен занимать раздел журнала, посвященный играм?

- ☐ Половину журнала
- ☐ Больше половины
- ☐ Меньше половины
- ☐ Вообще не нужен

Нравится ли тебе оформление ХАКЕРА?

- ☐ Да
- ☐ Не очень
- ☐ Нет

Оформление каких рубрик тебе нравится ?

---

---

---

Оформление каких рубрик тебе НЕ нравится?

---

---

---

О чем бы ты хотел прочитать в журнале ХАКЕР?

---

---

---

---

---

Фамилия \_\_\_\_\_

Имя \_\_\_\_\_

Группа крови \_\_\_\_\_

Размер противогАЗа \_\_\_\_\_

Адрес (с индексом): \_\_\_\_\_

---

---

Твои пожелания: \_\_\_\_\_

---

---

---



# e@shop

<http://www.e-shop.ru>

## Компьютерные игры, аксессуары для компьютера и видео игры

с доставкой на дом,  
дешевле, чем в магазине

Заказ по интернету:

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: [eshop@gameland.ru](mailto:eshop@gameland.ru)

телефон: (095) 258-8627

доставка по Москве: \$3



**MAD CATZ**  
Руль с педалями  
Поставка: на заказ  
Система: Nintendo 64

\$ 89.99



**Controller разноцветный**  
Поставка: на следующий день  
Система: Nintendo 64

\$ 32.99



**Перчатка-джойстик**  
Поставка: на заказ  
Система: Nintendo 64

\$ 79.99



**FIFA '99 (рус. док.)**  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts

\$ 33.99



**Snowboard Kids**  
Поставка: на следующий день  
Nintendo 64 (NTSC)

\$ 59.99



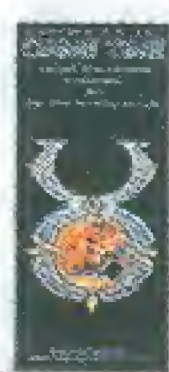
**Multi Racing Championship**  
Поставка: на следующий день  
Nintendo 64 (NTSC)

\$ 59.99



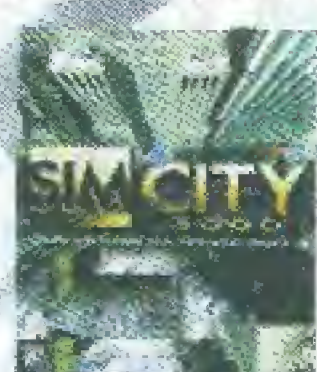
**Castlevania 64**  
Поставка: на заказ  
Nintendo 64 (NTSC)

\$ 89.99



**Ultima Online: Game Time**  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts

\$ 37.29



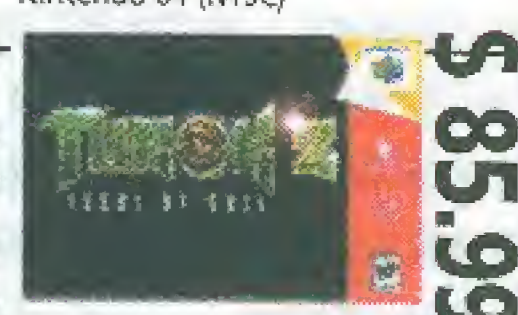
**Sim City 3000 (на рус. яз.)**  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts

\$ 31.99



**Lamborghini 64**  
Поставка: на следующий день  
Nintendo 64 (NTSC)

\$ 64.99



**Turok 2**  
Поставка: на следующий день  
Nintendo 64 (NTSC)

\$ 85.99



**Zelda 64**  
Поставка: на следующий день  
Nintendo 64 (NTSC)

\$ 85.99



**Joystick Wing Man Warrior**  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Logitech

\$ 63.69



**Ultima Online: Second Age**  
Поставка: на заказ  
Издатель: Electronic Arts

\$ 63.00



**Moto Racer 2 (рус. док.)**  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts

\$ 33.99



**Heretic II**  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Activision

\$ 32.99



**Fighters Destiny**  
Поставка: на следующий день  
Nintendo 64 (NTSC)

\$ 59.99



**Star Wars: Rogue Squadron**  
Поставка: на заказ  
Nintendo 64 (NTSC)

\$ 75.99



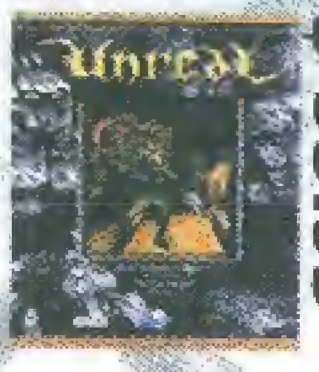
**Joystick X-36F**  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Saitek

\$ 79.39



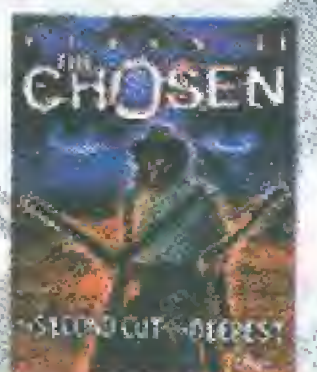
**Joystick Wing Man Extreme**  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Logitech

\$ 59.99



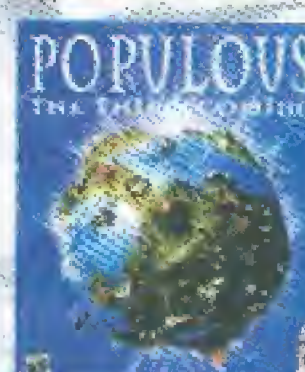
**Unreal (рус. док.)**  
Поставка: на следующий день  
Издатель: GT Interactive

\$ 33.93



**Blood 2: The Chosen (рус. док.)**  
Поставка: на следующий день  
Издатель: GT Interactive

\$ 28.99



**Populous: the Beginning**  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts

\$ 31.89



**Game Boy в цветном корпусе**  
Поставка: на следующий день  
Система: Game Boy

\$ 57.59



**Принтер черно-белый**  
Поставка: на заказ  
Система: Game Boy

\$ 68.39



**G-200 8 MB AGP (OEM)**  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Matrox

\$ 99.99



**Diamond Monster 3D II**  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Diamond

\$ 149.99



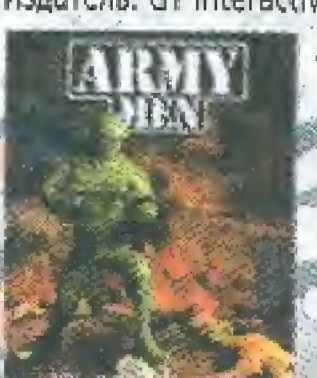
**Joystick Blackhawk**  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Gravis

\$ 35.00



**Blade Runner (рус. док.)**  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Virgin

\$ 24.99



**Army Man (рус. док.)**  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Ubisoft

\$ 26.99



**Need for Speed III (рус. док.)**  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts

\$ 20.99



**Star Wars**  
Поставка: на следующий день  
Система: Game Boy

\$ 22.19



**Камера**  
Поставка: на заказ  
Система: Game Boy

\$ 74.99



**Riva - TNT (OEM)**  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Matrox

\$ 119.99



**3Dfx Banshee (OEM)**  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Creative

\$ 109.99



**Joystick Gamestick**  
Поставка: на следующий день  
Производитель: CH

\$ 35.99



**NHL '99 (рус. док.)**  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts

\$ 29.99



**SIN (рус. док.)**  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Activision

\$ 37.99



**DUNE (рус. док.)**  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts

\$ 29.99



**Gran Turismo**  
Поставка: на следующий день  
Система: Sony PlayStation

\$ 38.69



**DuckTails**  
Поставка: на следующий день  
Система: Game Boy

\$ 22.99



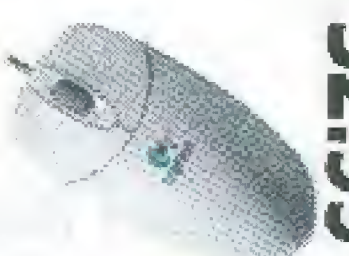
**TBS Montego (OEM)**  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Turtle Beach

\$ 79.99



**Стереос-очки**  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Metabyte

\$ 160.00



**Mouse Pilot plus**  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Logitech

\$ 32.99



**Half-Life (рус. док.)**  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Sierra

\$ 33.99



**F-15 (рус. док.)**  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts

\$ 29.99



**Team Apache (рус. док.)**  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Medscape

\$ 29.99



**GEX: Enter The Gecko**  
Поставка: на следующий день  
Система: Sony PlayStation

\$ 42.99



**Resident Evil 2**  
Поставка: на следующий день  
Система: Sony PlayStation

\$ 46.69

Пишите и звоните по любым вопросам.  
Мы можем доставить любые новые игры  
вышедшие в США.



# e-mail<sup>TM</sup>

## письма читателей

### Письмо:

Здарова, кул Хацкер! Ты прикинь, баклан, я до этого никогда в жизни не писал письмо в какой-либо журнал, а знаешь почему? Да потому что все журналы - суксь и маздай, отстой и лажа. Но ХАКЕР - это очень круто. Никогда в своей жизни я не прочитывал ВСЕ рубрики какого-либо журнала по все той же причине. Тебя же прочитал полностью. Просто хотелось поблагодарить и сказать, что с нетерпением жду второго номера.

Кстати, один совет - может это не мое дело, но по-моему лучше бы вам поменьше про игры писать надо. Вот пррум, это круто. Нужно еще Варез добавить. С юмором у вас на 158% (сам подсчитывал!) в порядке. Единственный оттенок лажовости - это много про игры пишете. Вот если бы вы публиковали какие-нибудь хацкерские тактики прохождения помимо кодов :) это было бы интересней. А обзоры как-то уже приелись. Пусть Страна Игр занимается этим - это их профиль.

Ладно, на этом заканчиваю мою нудную повесть...

Надеюсь свидимся еще..

Best regards, Alex Korolev aka Bruce Willis. raistlin@cityline.ru

[Unofficial Bruce Willis Fan Page]  
<http://www.fanats.com/bruno>

### Ответ X:

Брюс!!! Это ты??? Просто поверить не можем! А мы-то думали, что после того как ты снялся в «Осаде» - ты преспондентенько отсыпался. А вот и нет.

Оказывается, ты почитываешь наш журнал! Ну что ж, нам льстит, конечно, что даже такие крутые люди, как ты, получают удовольствие от нашего журнала. И в свою очередь, мы тоже можем сказать, что ты нам очень нравишься и что у тебя с юмором тоже все в порядке.

Мы прислушиваемся к твоему мнению, и отныне игровая часть журнала будет постепенно уменьшаться, а вот статей про всякие хаки-креки-фрики будет все больше и больше. Редактору игровой части очень понравилось твое предложение писать побольше о том, как «проходить» игры, и мы будем стараться публиковать побольше такого материала.

Надеемся, ты будешь нашим почетным читателем №1.

Ждем от тебя новых ролей и новых фильмов!

### Письмо:

Izvinite, no zurnala vashego shas pod rukoi net...

Voobshem, naschet upgrade FLASH BIOS v modemah. Vi v etom dele lamera(ne znaete, ne pishite)- eto srazu vidno. Estestvenno, pisali vi o 3COM/USR modemah(esli ne znaete, 3COM kupila USRobotics). Nu kak, izvinite menya mozno proupgradit' Sportster, tak chtobi on dumal, chto on Courier. Soobrazajte mozgom, a ne naobum govorite... Prichem, esli on budet dumat', chto on Courier - eto z rulezzzz, Courier 200\$, Sporster 100\$. Esli modem ne rabotaet na v90,x2 -eto ne obyazatelno krivaya prosivka...Liniya mozet bit' slishkoi plohoi ili podnastroit' ego nado...Mozet dlya vas lamerov upgrade modema eto GIMOR, to dlya normalnogo, razbiraushegosya v modemah cheloveka, eto plevoe delo...

PS. V glazah moih znakhomih i menya posle etogo vot tupogo zayavleniya rating vashego zurnala upal na 99.99%. Dumaite pered tem kak pisat'. OK?

WBR,aagr  
aagr@yahoo.com  
UIN 12368570  
2:5020/2424.666

### Ответ X:

Уважаемый aagr!

Мы очень долго не могли раскодировать ваше письмо, так как такой кодировки не было ни на одной из наших редакционных машин. Но нам все же удалось найти одного старца, который рассказал нам, что в давние времена, когда люди еще не умели русифицировать Unix, они писали таким вот образом, и называлось это странным словом «транслит». Он же рассказал нам, что теперь любой школьник может скачать русские шрифты из Интернета и установить их на свою машину за 5 минут. А уж о том, как сделать наклейки на клавиатуру с русскими буквами, он нам много рассказывал. Приводил пример, когда в 89-м году у него был NoteBook, не русифицированный, а в магазинах наклейки еще не продавались, и он сделал их сам из лейкопластыря.

Насколько мы правильно поняли, вам не понравился наш пример, где мы пишем о том, как после перепрошивки

модема «Внутренний Sportster стал считать себя внешним Courier». Должен вас огорчить. Это самая что ни на есть правдивая история. Как вы должны были понять, мы - журнал научно-академический, серьезный, и допустить такого ляпа просто не смогли бы. Поэтому мы специально связались с автором и попросили его предъявить нам этот модем. Что он с удовольствием и сделал. Да, действительно, этот бедолага не только чувствует себя внешним Courier'ом, но еще и часами с кукушкой, поэтому каждый час он пытается отстрелить какую-нибудь микросхему и выдать нецензурное слово.

### Письмо:

Приветище, X!

Ну, в общем, тема журнала ничего! Но если бы немного о безопасности защиты в сети и т.д.! Ведь многие даже не представляют себе, как опасен Интернет, и поэтому даже не задумываются о том, что в их компе давно сидит вирусоутромя, и кто-то без всяких проблем лазит по их компу и пользуется входом в инет!

И поэтому предлагаю новую рубрику! «X - Net», в котором будет все о прогах, и тому подобное!!!

Ну а, в общем, побольше бы инфы именно по софту, а не по геймам! Хотя Хакерство это жизнь, но и ИНФА тоже классно!  
Удачи в развитии!

P.S. Hack-NoN-StoP !!!!!!!!!!!!!

DarK\_LeT

### Ответ X:

Привет, DarK\_LeT!

Господи! Ну и вещи ты рассказываешь! Кошмар какой! Хакеры, троянцы лазают, вход в Интернет воруют! Ужас! Нет, нет, нет, приятель. Ни о каких таких вещах мы рассказывать, конечно, не будем. Лучше мы, как всегда, поможем тебе научиться делать макраме и вышивать крестиком. А вместо этой ужасной рубрики «X-Net» мы решили открыть рубрику «Я сама», где научим тебя, как правильно завязывать бантики и косички, и порекомендуем правильную диету.

### Письмо:

... В общем, почитал я тут журнальчик Ваш немного, и хочется пару ласковых сказать...

СПАСИБО, ЧТО ВЫ ПОЯВИЛИСЬ!!! Долгих Вам лет жизни и процветания заодно!!! И не только потому, что я теперь кричать все и вся могу (а я этим увлекаться не буду), а хотя бы за то,



как Вас интересно читать, впитывая весь этот юмор, просто приятно, про Хумор же вообще говорить не приходится, мне его еще надолго хватит (воспоминаний).

В общем, с огромной благодарностью, Мы с его Высочеством :-)

P.S. Кстати, Вы долго объясняли, как вручную протестировать систему на го-

товность к 2000 г.

Вы вот говорили, что ЕСЛИ дата станет 1 Янв 2000, то система готова...

Но не подскажите ли, что делать, ЕСЛИ система НЕ покажет 1 Янв 2000 ???

Arthus

[arthus\\_m84@geocities.com](mailto:arthus_m84@geocities.com)

**Ответ X:**

Привет, Arthus!

Спасибо тебе за добрые слова.

Если ты сделаешь наш тест на Y2K, а машина не покажет 1 января 2000 года, то это значит, что твой BIOS абсолютно не готов к этой проблеме. На некоторых материнских платах можно просто поменять микросхему с BIOS'ом, тогда тебя нужно будет купить современный BIOS и просто заменить его. Но вот если у тебя он жестко запаян в мать и не перепрошивается программно, то ты попал. Придется менять всю мать. С другой стороны, старую мать ты сможешь впарить какому-нибудь врагу. И 1 января 2000 года злорадно потирать ручонки. А вообще-то, наш тебе совет: измени год на твоём компьютере на 1980, и еще 20 лет будешь радоваться жизни.

В общем, в любых неприятностях нужно искать и положительные стороны. Как всегда делает редакция X.

Удачи!

## самое дурацкое письмо номера

**Письмо:**

Что такое Почтовый клиент? И текстовый редактор Notepad - это, случайно, не всем известный блокнот?

Заранее благодарен. С уважением Tornado.

Tornado

[comadoro@transit.samara.ru](mailto:comadoro@transit.samara.ru)

**Ответ X:**

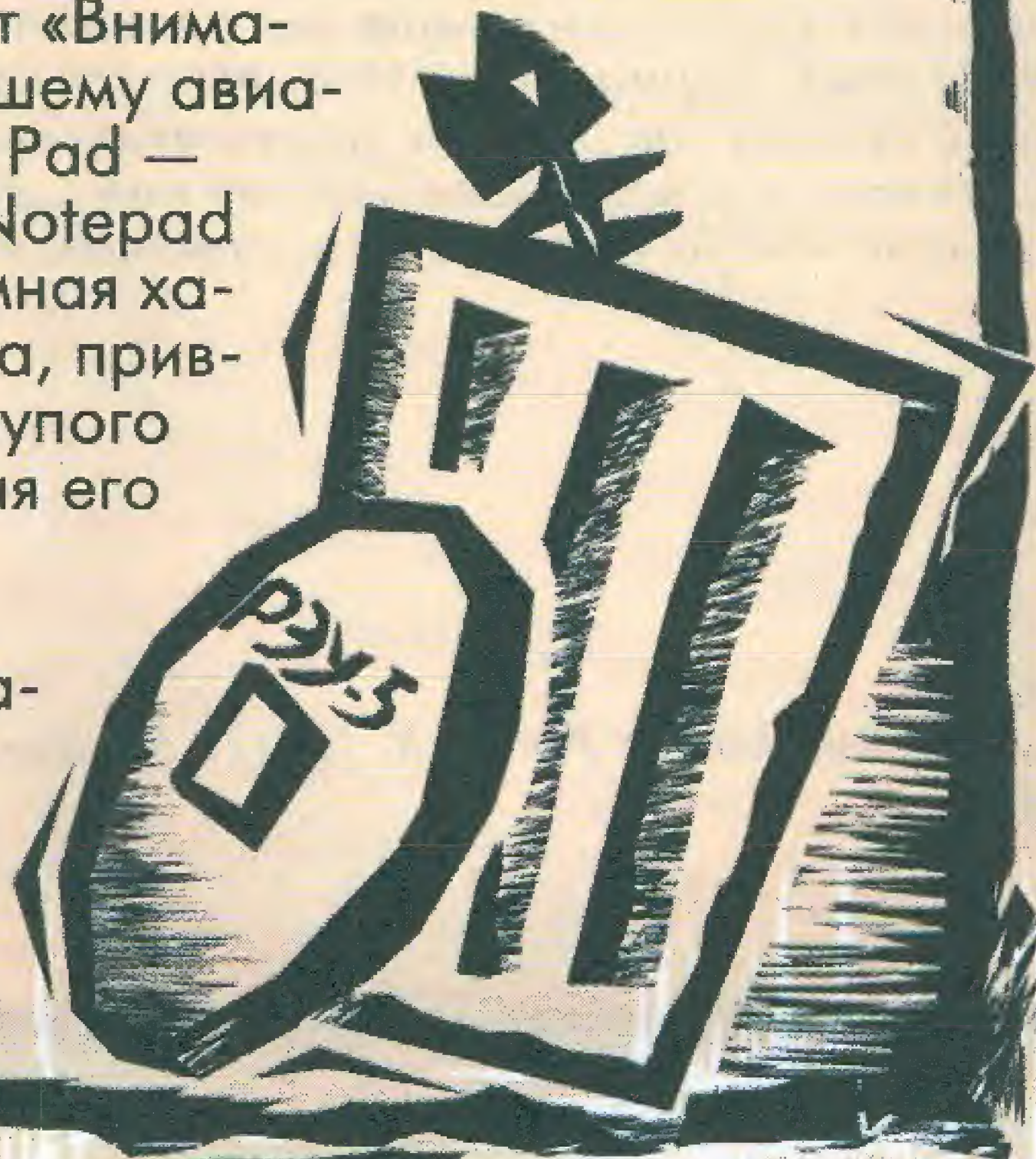
Здравствуй, Tornado!

Честно говоря, мы сами не знаем, что такое «почтовый клиент». Что-то связанное с почтой, а вот что? Мы как понимаем: «почтовый клиент» - это клиент почты. Отправляешь ты письмо или посылку или перевод — вот ты и есть «почтовый клиент». Мы пытались поточнее выяснить это у автора, но он куда-то пропал. На телексы не отвечает, и все собачьи упряжки, что мы к нему посылали — не вернулись...

А по поводу Notepad'а ты погорячился! Ну какой же Notepad — Блокнот??? Ты что говоришь-то?

Что такое Notepad, мы тоже не знаем. Но если вдуматься, то можно понять вот что: Notepad от слов Note и Pad. На всех порно-серверах Note — означает «Внимание», а если верить нашему авиационному словарю, то Pad — это «Стол».

А значит, Notepad — это какая то хитроумная хакерская программка, привлекающая внимание глупого ламера и заставляющая его биться головой о стол. Очень полезная вещь, должно быть. Мы обязательно поищем ее в Сети и расскажем о ней в будущих номерах.



**Письмо:**

Привет, ХАКЕР.

Журнал ваш в принципе понравился, НО мало статей хакерских типа «взлома» автоответчика. НАДО больше, а про игры можно меньше итак журналов про игры много.....

Очень хотел бы видеть диск к журналу, со всякими там программками и с описаниями.

Будем ждать новых номеров.

Ваш новый фанат...

...Виктор

[malukov@mail.ru](mailto:malukov@mail.ru)

**Ответ X:**

Спасибо за письмо! Ты правильно заметил, что игровых журналов очень много развелось. Сейчас мы над этим работаем. Думаем, за месяц нам удастся уменьшить их количество (вот взяли сейчас за «Навигатор Игрового Мира»).

Что касается диска. Действительно, есть куча полезного софта, всяческих программ. Мы обязательно с тобой ими поделимся! Мы вот только не решились, какими дискетами комплектовать журнал. Нам все говорят, что сейчас самые распространенные на 3.5». А у нас в редакции только 5-дюймовые дисководы, даже не знаем, как быть. Говорят, сейчас какой-то новый носитель появился, CD-ROM называется, может быть его постараемся сделать в ближайших номерах.

X



Спасибо всем, кто прислал и продолжает присылать нам письма. Мы получили их аж целых 74 штуки по первому номеру. Но одно письмо нам хотелось бы выделить особо.

Написал его издатель игрового журнала «Game.exe» Михаил Новиков.

Правда послал он его не нам, а разослал во всякие компьютерные компании и правоохранительные органы. Письмо достаточно туманное, но назначение его понятно: Михаил Новиков решил призвать на защиту «законопослушности, праведности, честности» и

«мировой педагогической мысли» воротил компьютерного бизнеса. Что ж, видимо журнал «Хакер» действительно наступил кому-то на больную мозоль. Но мы то Хакеры, понимаешь, нам воротили компьютерного бизнеса и всякие правоохранительные органы не указ, так что мы продолжаем делать самый скандальный и самый нестандартный журнал всех времен и народов... черт... народов конечно!

P.S. В письме упоминается Ассоциация Борьбы с Компьютерным Пиратством (АБКП). К этой организации наш журнал по понятным

причинам не имеет ни какого отношения. Так что, нам не очень понятно причем здесь вообще АБКП. С журналом «Страна Игр» у нас нормальные отношения, ребята из «Страны Игр» помогали нам в подготовке 1-го номера (в основном дельными советами) и любезно разрешили разместить рекламу «Хакера» на страницах своего журнала (не побоялись конкуренции). Кстати, мы чего то не вружились, а чем Михаилу Новикову Бивис и Батхед не угодили. Весь мир поражен их красотой, умом и воспитанностью, а вот Новикову они не нравятся...

**Кому:** Компания «Бука» Игорю Устинову, «Компьюлинк» Льву Спанаки, «СофтКлуб» Дмитрию Мартынову, «Новый Диск» Борису Гершуни, «IC» Борису Нуралиеву, «SONY» Роману Рожкову и др...

**От Кого:** Михаил Новиков, издатель журнала «Game.exe»

*Dear All, Уважаемые господа Активисты Борьбы с Компьютерным Пиратством! Поздравляю с выходом незаменимого практического пособия по, видимо, борьбе с одной деятельностью, журнала Хакер! Уж если самый громогласный активист АБКП взялся за издание такого актуального журнала, можно быть уверенным, что дело борьбы с пиратством в России будет поднято на новую высоту и рядовые борцы с пиратством по достоинству оценят новейшую инициативу! Толпы благодарных банкиров, продавцов легальных программных и музыкальных продуктов, компьютеров и просто бытовых приборов сейчас спешат выстроиться в очередь, чтобы поздравить сами знаете кого с пополнением в его газетно-журнальной империи. Хулиганство, обман, халва, взлом - что еще может быть милее, роднее и ласковее слуху отечественного подростка! Хилые и немошные забугорные издательства все еще сидят с поджатым хвостом и не осмеливаются подсказать своим бивисам и батхедам, как грамотно осуществить взлом, но журнал Хакер показывает, как с полпинка это стало возможным у нас в России. Bravo всем тем, кто еще с октября прошлого года не боится размещать свою рекламу рядом с рекламой Хакера в изданиях «Страна игр» и Official Sony Playstation, материально поддерживая смелых новаторов! Особые поздравления в адрес Sony и MTV! Вы попали в хорошую компанию!» Страна игр» бесстрашно печатает на своих страницах и на своем диске коды взлома ну хотя бы Age of Empires, а на своем веб сайте без какой бы то ни было оглядки дает прямые ссылки на хакерские сайты (и кому это надо, чтобы ссылка на какую-то там АБКП при этом работала?). Кому вообще нужна законопослушность, праведность и честность?! К чему эти устаревшие понятия? Забыть и растоптать! Отбросим лицемерие! Шире будем двигать в массы революционный подход Хакера — русскую народную забаву: вот тебе, дорогой отечественный бивис и батхед, статья УК, вот тебе подробный рецепт действий, подпадающих под эту статью, а вот еще и рецепт, как отмазаться, дерзай и коллекционируй статьи УК, которые тебе удалось нарушить! Многовековой опыт мировой педагогической мысли отдыхает! Наверное, на будущем Аниграфе (выставка такая) отечественным борцам с пиратами будет чем отчитаться перед двумя десятками западных публикаторов игровых и программных продуктов, чьи интересы в России представляет некая организация АБКП, учредителями которой среди прочих значатся «Страна игр» и «корпорация Game Land» (огласите весь список пожалуйста!). Чего уж там уничтожать пиратские диски! Старо! Почему бы не устроить выставку взломанных номеров кредитных карт (по рецепту журнала Хакер) со словами признательности от владельцев кредиток, корпораций Visa, MasterCard, American Express и других банков и торговых учреждений, а также от родного правительства - они непременно придут, чтобы с благодарностью поклониться в ноги сами знаете кому. Может еще и наградят...Еще раз от всей души поздравляю! Обойдемся без презентаций и шампанского.*

*Best regards,  
Mikhail N. Novikov*

*mailto:mnovikov@computerra.ru*

*Publisher <http://www.game-exe.ru>Game.EXE*

*MagazineComputerra Publishing House 2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, RussiaTel: +7.095.232.2261, 232.2263Fax: +7.095.956.1938, 956.2385*